ВНУТРИ: ПОБЕДНЫЕ СТРАТЕГИИ ДЛЯ *HOMEWORLD 2* И *AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC*

COMPUTER GAMING WORLD

Russian Edition

№12(19), ДЕКАБРЬ 2003

САМОЕ ПОЛНОЕ РУКОВОДСТВО ПО ВЫБОРУ РОЖДЕСТВЕНСКИХ ПОДАРКОВ

45+ ЛУЧШИХ ИГР И ГАДЖЕТОВ НЕОБХОДИМЫХ ГЕЙМЕРАМ. НЕ ХОДИТЕ ПО МАГАЗИНАМ БЕЗ ЭТОГО РУКОВОДСТВА!

101 БЕСПЛАТНАЯ ИГРА

САМЫЙ ПОЛНЫЙ ГАЙД ПО ЛУЧШИМ БЕСПЛАТНЫМ ИГРАМ, МОДАМ И АДД-ОНАМ.

Эксклюзивная информация из первых рук!

DOOM 3

ID SOFTWARE ПУГАЛА ЖУРНАЛИСТОВ *CGW*. ВНУТРИ ЖУРНАЛА ВАС ЖДУТ СВЕЖАЙШИЕ СКРИНШОТЫ И НОВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ.

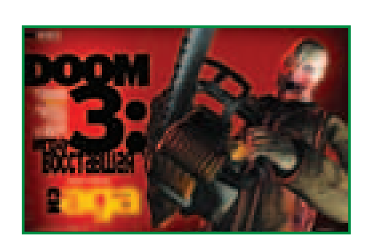
TECH: ТЕСТИРОВАНИЕ семи компьютеров! УЗНАЙ устройство звуковых плат. СДЕЛАЙ САМ: Обнови звуковую плату. AOC LM919 и BenQ FP991 — мониторы для упоительных игр. RADEON 9800 XT на вершине 3D-графики. КРЯКНУТЫЙ КЕЙС ЛОЙДА. НОВОСТИ




The way it's meant to be played
NVIDIA
GeForce FX
max select
TravelBook M5Wide
великолепное сочетание мощности и экономичности передовых технологий Intel Centrino и NVIDIA GeForce FX Go
Графический процессор NVIDIA® GeForce™ FX 5200Go обеспечит кинематографическую мощь спецэффектов в современных играх
Технологии Intel® Centrino™ и NVIDIA® PowerMizer™ обеспечат длительную работу от батарей
Широкоэкранный дисплей (соотношение сторон 15:10) это – удобство работы, комфортный просмотр DVD-фильмов и широкий угол обзора в 3D-играх
www.maxselect.ru/m5wide
Торговая марка Centrino™ является
Торговая марка GeForce™ является собственностью компании NVIDIA®.

Халява, господа!

Впрочем, вы, конечно, можете выложить 20 баксов и за нечто вроде *Mistmare*...



Бесплатные игры! Кто же откажется от такого соблазнительного предложения? Во всяком случае, не я. То есть, я-то, конечно, и так не плачу за то, во что играю, – именно поэтому я ни за что не уйду из *CGW* по доброй воле, но тем не менее... Впрочем, я отвлекся. А сказать я хотел совсем о другом: получить что-либо бесплатно всегда лучше, чем платить за это кровные деньги. Именно поэтому я, кстати сказать, и женился. Шутка. На самом деле, жена заставляет меня платить абсолютно за все...

Но я опять отвлекся. Вернемся к нашим баранам. В этом месяце мы как всегда потратили массу времени и журнальной площади на высокобюджетные игры-блокбастеры, выпускаемые крупнейшими издательскими компаниями. Так было, так есть, и так будет всегда. Романтический 1985 год остался в далеком прошлом, и игры давно превратились в одну из отраслей большого бизнеса. Но, несмотря на то, что всевозможные *WarCraft*'ы, *EverQuest*'ы и *Sims*'ы являются главными темами заголовков игровых журналов и приносят своим создателям наибольшее количество долларов, в мире еще существует огромное и непрерывно развивающееся сообщество разработчиков, веб-мастеров, художников и просто фанатов, которые не лезут в большую коммерцию, а занимаются куда более скромными вещами – shareware-программами, бесплатным играми, модами и т.д.

И хотя в этом «любительском» сообществе вращаются куда меньшие деньги – и создаваемые в нем игры зачастую представляют собой не более, чем сделанные на коленке фанатские проекты, – иногда из него выходят на удивление интересные и талантливые вещи. Среди них можно найти игры, распространяемые бесплатно или по очень смешным ценам, которые намного более увлекательны, глубоки и продолжительны (по времени прохождения), чем так называемые «тайтлы класса А», которые на поверку, как правило, оказываются вовсе не такими замечательными, как нам обещала реклама.

Поэтому в прошедшем месяце мы решили бросить свой взгляд на бесплатные и шароварные продукты, которые вы можете скачать из Сети, не доводя свой банковский счет до отрицательного баланса и не ссорясь насмерть с мамой или женой. Более того, вместо того чтобы просто представить вам длиннющий список доступных в Интернете игр и модов, неутомимые и самоотверженные сотрудники *CGW* день и ночь в поте лица трудились, играя во все эти вещи и отделяя зерна от плевел, чтобы поведать своим читателям лишь о тех играх, которые действительно заслуживают их внимания. Видите, как мы вас любим? Мы всегда говорим вам это, но вы нам никогда не верите – а теперь у вас есть наглядное доказательство нашей любви и преданности... Сейчас самые сентиментальные читатели вытрут слезы умиления, и я продолжу свое *«Слово»*.

Итак, еще одна важная новость: со следующего номера мы меняем дизайн, так что имейте в виду – вы держите в руках последний выпуск, выглядящий таким образом. Я специально заранее предупреждаю вас об этом, т.к. знаю, что вы любите всевозможные изменения еще меньше, чем мы. Но ничего страшного с журналом не произойдет, не бойтесь. Все, что вам нравилось в *CGW*, останется на месте, просто со следующего месяца он станет выглядеть менее отталкивающе.

А напоследок позвольте мне представить вам двух новых сотрудников американской редакции: помощника редактора Джонни Лю и стажера Райана Скотта. Оба они, по словам главреда Джеффа Грина, трудолюбивы, полны энтузиазма и счастливы оказанным им доверием – но не пройдет и пары месяцев, и наивные мечтатели, конечно же, избавятся от всех этих розовых иллюзий.

А теперь открывайте *Тему Номера* и читайте про *101 способ потратить свое свободное время совершенно бесплатно*. Да! И не забудьте про «*Новогодний Гайд*» и *DOOM III!* Удачи!



P.S. Не удивляйтесь, если увидите подобный значок рядом с описанием той или иной игры – это значит, что данный программный продукт с карточками Nvidia работает на «Ура»!

Сергей *Лянге*
главный редактор

РЕДАКЦИЯ В США
Главный редактор **Джефф Грин** Редактор **Кен Браун** (Read Me, CD-ROM) Ведущий редактор **Дана Джонгеваард** (Gamer's Edge) Технический редактор **Уильям О'Нил** (TECH) Редактор раздела Reviews **Роберт Коффей** (RPG, Strategy) Редактор раздела Previews **Даррен Глэдстоун** (Sims, Sports) Помощник редактора **Джонни Лю** Литературный редактор **Дженнифер Вулф**

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

12(19), декабрь 2003

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Сергей Долинский** (OL) dolser@cgw.ru
Редактор **Юрий Левандовский** (CD) cd@cgw.ru
Литературный редактор **Юлия Транквилицкая**
Фотограф **Елизавета Емельянова**

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Подписка **Алексей Попов** popov@gameland.ru,
Региональное розничное распространение
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ООО «Гейм Лэнд» 117526, г. Москва, Пр-кт Вернадского, д. 105	**ЗАО «СК Пресс»** 1109147, Москва, ул. Марксистская, 34 корп. 10
Генеральный директор **Дмитрий Агарунов**	Генеральный директор **Леонид Теплицкий**
Финансовый директор **Борис Скворцов**	Издательский директор **Евгений Адлеров**
Издатель **Юрий Поморцев**	Издатель **Николай Федулов**
(game)land	

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ


Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная



COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition
ДЕКАБРЬ 2003, №12(19)


Акелла
PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME™
Принц Персии™
Пески Времени
Ловкий, хитрый и неуловимый, Принц Персии возвращается на экраны мониторов в четвертой части культовой серии игр Prince of Persia! Уничтожь безликих демонов, преодолей бесчисленные ловушки и сними заклятие с древнего, утонувшего в Песках Времени, города...
Акробатика, бросающая вызов законам гравитации, жесточайшие бои и умение подчинять себе время - он выполнит свое предназначение!
Продвинутое программирование, раздвигающее границы возможностей PC и поднимающее игровые стандарты во всех аспектах: физике, свете, графике, анимации и т.д.
www.prince-of-persia.com
UBISOFT
Акелла
© 2003 "Akella" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.cdgames.ruоптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
© 2003 Ubi Soft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubi Soft Entertainment

Итак, когда же все-таки выйдет DOOM3? Ответ Тодда Холленшеда столь же честен, сколь и уклончив: «Игра выйдет, когда будет закончена». Вот так, коротко и ясно.

COVER STORY

Preview

Review

ИТОГИ ВИКТОРИНЫ SAITEK

В октябрьском номере журнала была объявлена викторина на знание продукции и истории фирмы Saitek, разыгрывался суперприз среди читателей, обладающих конструкторским мышлением и воображением.

Подводим итоги:
Первое место - Дмитрий Васильев
Второе место - Сафронов Григорий
Третье место - Куликов Павел

Суперприз X45 присуждается Михаилу Захарову



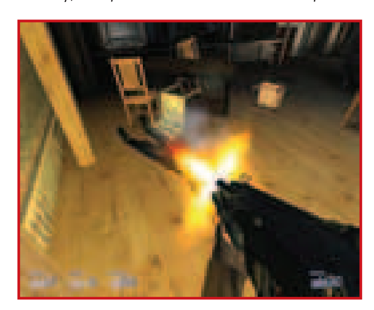


Территория новостей

За месяц. Ретроспектива. В фокусе. Главное. Для вас. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

Посмертные отложения

Неоднократно упоминаемая в последнее время недобрым словом *Half-Life 2* цепляется за язык при каждом удобном случае, вызывая справедливое недовольство оратора, желающего показать, как стоит и как не стоит поступать порядочным разработчикам. Пока одни из них до бесконечности откладывают даты релизов, другие занимаются активным промоушеном своих будущих шедевров. Так, словенцы из ZootFly, неторопливо вылизывающие перспективный шутер *Hollow*, предложили вниманию скучающей публики весьма неординарный конкурс. Согласно правилам любой желающий может снять короткометражный фильм протяженностью не более трех минут и залить его на сервер студии. В жанрах ограничений нет, хотя вряд ли жюри будет приветствовать опусы на тему снаффа или детского порно. В случае если ваше синема вызовет у разработчиков громкое «Вах!», вас ждут демонстрации в кинотеатрах, на ТВ, рекламных щитах и вообще везде, где есть возможность трансляции творчества новоявленного Хичкока. В качестве бонуса – упоминание в титрах игры.

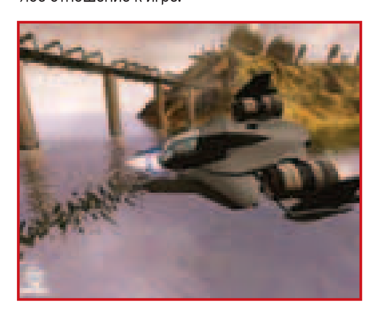


Тех же, кто предпочитает наблюдать дешевый и не очень саспенс с экрана телевизора, в районе 2005 года ждет небольшой сюрприз. Французская компания Krysalide анонсировала проект с незатейливым названием *Zombies* (никаких приставок вроде *Smashed Heads Rising* или *New Corpse Attack; Just Zombies*). Представлять из себя это чудо будет помесь survival horror и обычного FPS. Отличие игры от сотни схожих проектов в том, что главный герой, не спеша, сам превращается в жмурика. При этом меняются свойства тела и стиль игры, поскольку трансформация в ходячий труп заставляет искать спасительные микстуры и в то же время увеличивает бронебойность протагониста. В таких условиях нам придется на протяжении двадцати часов бороться с разномастной нечистью, прибывшей прямиком из ада. Осталось только дождаться очередного проекта на кладбищенскую тему...



...которая в последнее время стала чрезмерно популярна. Не успели мы еще отдохнуть от вертлявой мисс Рейн, как *Terminal Reality* анонсировала продолжение похождений кровавой дамы. В *BloodRayne 2* обещан целый суповой набор фокусов и экзотических па вроде скольжения по поручням, хитроумные добивания врагов и драки на шестах. В связи с переносом сюжета на современные реалии в анонс не попали вездесущие фрицы. Вакантное место займут недобропорядочные граждане гигантских мегаполисов и их предводители. В тех. деталях проекта значится тщательно проработанная физика падения тел и невероятный motion capture. Выход запланирован на осень следующего года. Следуя логике, приблизительно в это же время стоит ожидать и появление фильма по мотивам *BloodRayne*.

Текущий же осенний сезон больше отнял, чем принес. До следующего года отложились *Doom 3, Half Life 2* и *Это-Уже-Не-Смешно – Duke Nukem Forever*. Недавно к этой троице прибавился и *Breed*, чей выход перенесен на шестое февраля 2004 года. Столь привычный шаг на сей раз оправдывается необходимостью оптимизации под различные конфигурации PC. Интересно, а чем занимались разработчики все это время? Похоже, это имело малое отношение к игре.



В любом случае, перенос *Breed* не грозит ничем, кроме небольшого расстройства психики ожидающих. А вот ситуация с *Half-Life 2* вышла боком для ATI Technologies, оказавшейся сейчас в занятном положении. Согласно давним обещаниям компании игра должна была порадовать счастливых обладателей видеокарт линейки Radeon 98xx. Вместо этого их ждет купон на получение *HL2* после официального релиза. Пока же желающие могут скачать через систему Steam целый набор *Valve Premier Pack*, включающий *Half-Life, Half-Life: Opposing Force, Ricochet, Counter Strike, Team Fortress Classic* и *Deathmatch Classic*. Кому нужен такой пакет с рухлядью, да еще и без цветастых коробок, совершенно непонятно.

Видимо, на таких же уникумов рассчитана и продукция Object Software, регулярно представляющей нашему вниманию проекты на тему истории Китая (*Fate Of The Dragon* и *Prince Of Qin* – ее рук дело). Неизменным осталось время действия – период правления династии Цинь и объединения Китая, однако на сей раз в качестве целевого жанра выбрана смесь экшена и RPG. *Seal Of Evil* расскажет нам загадочную историю гибели предводителя повстанцев Пи Жонга и (внимание!) главного мага по жертвоприношениям Чи Хуан. Расследованием их смерти займется дочь средневекового Че Гевары, еще совсем юная Пань Вей. Сможет ли любознательная девица найти убийц, мы узнаем уже в декабре этого года.

В этом же месяце прилавки Wall Mart'а заполнят коробки с *Prince Of Persia: The Sands Of Time*. *Ubisoft*, решившая, по всей видимости, склонить покупателей к покупке различных версий *«Принца»*, объявила о неких уникальных бонусах, отличающихся в зависимости от платформы. Обладатели *PS2* получат полную версию оригинальной игры в качестве подарка, владельцы *Xbox* – вторую часть хита, а любители *GameCube* и *GBA*, помимо все того же оригинала, станут счастливыми обладателями автовосстановления утраченного здоровья. Что же ждет купивших *PC*-версию? Скорее всего, ничего, кроме осознания факта собственной неповторимости.

Что ж, некоторая доля здорового эгоцентризма не вредит никому. Главное, не перегибать палку, как это делают некоторые разработчики, гордо занимающие места в вагонах третьего эшелона. Так, никому не известная аргентинская студия Nucleosys анонсировала детективную адвенчуру, которая, цитирую, «заставит игроков приклеиться носами к мониторам». Способствовать процессу совокупления с голубым экраном будет гениальный сюжет с неожиданными поворотами и шокирующим финалом. Место действия – заброшенный замок (уже скучно), населенный призраками (совсем тоскливо). Как всегда обещаны интересные и оригинальные загадки, ориентированные на работу мозга, и проработанный интерфейс. С нетерпением ждем следующего года.

Free XXX

Богатый на потенциальные шедевры 2004-й по вине Sierra Entertainment закончится возвращением культового для многих *Leisure Suit Larry*. Правда, на сей раз восьмая часть приключений озабоченного Ларри Лаффера обойдется без его присутствия. Вакантное место потомственного ловеласа займет малый с многоговорящим именем *Larry Lovage*. Вслед за

мистером Лаффером на помойку отправится и его создатель, чье участие в проекте пока что равно нулю, несмотря на все старания VU Games подключить автора к работе над *LSL*. В довершение всего геймплей заплесневелой адвенчуры будет полностью переработан и станет напоминать *Grand Theft Auto 3*. Иными словами, нас ждет еще один симулятор гопника, напрочь сдвинутый на теме гениталий и вегетативного размножения.



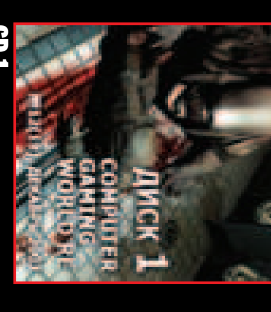
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude представит вниманию публики обычного американского студента, шляющегося по улицам и университетскому общежитию в надежде снять «сисястую телку». Но вот засада, красотки игнорируют неудачливого и дико уродливого юнца. В самый ответственный момент колледж посещает съемочная группа, планирующая провести среди гаудеамусов серию шоу на тему любви. С таким раскладом все это сильно напоминает *«Американский пирог»*. Не хватает только соответствующего кондитерского изделия и мамы Стифлера. Впрочем, у разработчиков есть еще время подобрать им свои аналоги и удовлетворить вкусы сексуальных меньшинств, предпочитающих гастрономический секс и real mature dames.

Как воспримет цивилизованная публика очередную реинкарнацию *«Последнего девственника Америки»*, остается пока только гадать. С уверенностью можно прогнозировать популярность *Magna Cum Laude* лишь среди немецкой аудитории, столь охочей до дешевой эротики в любом виде. К примеру, уже сейчас германская студия Interactive Strip рисует свой ответ неудачнику Ларри, разрабатывая «клубничный» квест с не менее многозначительным названием *Airline 69: Return To Casablanca*. В качестве «изюминки» похотливым геррам предложат три десятка уровней и такое же количество персонажей, населяющих местные Содомы и Гоморры, а так же солидное количество откровенных роликов, главной героиней которых будет некая Саша Вумен, являющаяся моделью *Penthouse*. Какой сюжет, о чем вы? Скажите спасибо, если вышеозначенная дама будет хотя бы изредка открывать рот еще и для разговоров.

Если вам пока негде жить

Продолжая тему национальных предпочтений, сложно не обратить внимания на онлайновое безумие, творящееся в Корее. Выполнив план, предусматривающий наличие одной MMORPG на каждого жителя, предприимчивые азиаты принялись осваивать западный рынок. Наравне с *Lineage* и *Z-Opolis* (нравится название, да?) за новосветские кошельки будет бороться и *Savage Eden: The Battle For Laghaim* – игра весьма популярная на родине, где за нее свои голоса отдали аж миллион подписчиков. Правда, ничего интересного из себя *Savage Eden* не представляет и вряд ли сможет составить серьезную конкуренцию существующим и грядущим проектам, разрабатываемым

CD 1



ДЕМО-ВЕРСИИ:
Contract J.A.C.K.
Need for Speed: Underground

ДОПОЛНЕНИЯ UT 2003:
Mog Air Buccaneers
Mog Deathball
Mog Faceoff

ПАТЧИ:
Age of Mythology
Age of Mythology: The Titans
Contract J.A.C.K.
Command and Conquer: Generals

ИГРЫ ДЛЯ NOKIA:
Alien Attack
Aston Golf
Cave Man
Demon's Treasure
Downhill

ИГРЫ ДЛЯ КПК PALM:
BugsBall
Electrum Dominoes
Noah's Ark
Sliding Flowers
Sub Patrol!

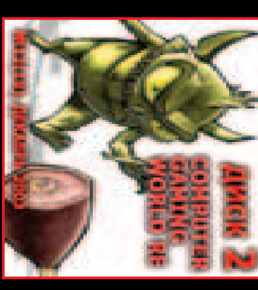
СОФТ ДЛЯ КПК PALM:
AW Guitar Chord Reference
My Career
RMR Bank
Student Log
X'mas Giftbox

ИГРЫ ДЛЯ КПК POCKET PC:
Billiard Master
Galaxy
Lines3D
MouseMaze
Pocket War

СОФТ ДЛЯ КПК POCKET PC:
2in1CC
Pocket Artist
Pocket World Info
System Security Monitor
VOShoppingList

CD 2





ВИДЕО:
Armed and Dangerous
Broken Sword: The Sleeping Dragon
Dungeon Siege: Legends of Aranna
Deus Ex: Invisible War
FireStarter
Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
The Matrix Online
Medal of Honor: Pacific Assault
Prince of Persia: The Sands of Time
Rainbow Six 3: Athena Sword
RC Squad
Secret Service 2: Security Breach
STALKER: Oblivion Lost
Tribes: Vengeance

МУЗЫКА

СОФТ:
Media Player 9 для Win9x/Me
Media Player 9 для WinXP/2000
Quick Time 6.4
DivX 5.1
WinRAR 3.2

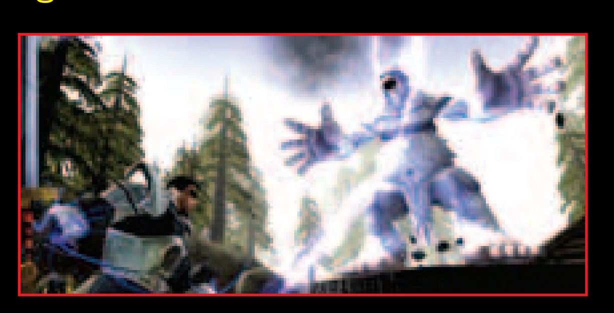
ДРАЙВЕРЫ:
ForceWare 52.16 для Win9x/Me
ForceWare 52.16 для WinXP/2000
Catalyst 3.9 для Win9x/Me
Catalyst 3.9 для WinXP/2000
DirectX 9.0b

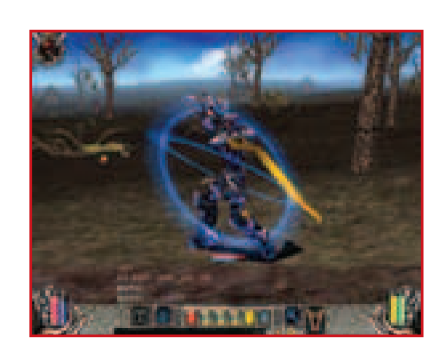
ОБОИ

ГАЛЕРЕЯ

КОНЦЕПТ-АРТ

БОНУСЫ





мым на территории Штатов. Покупателей ждет все то же осточертевшее фэнтези, перемежающееся с некоторыми футуристическими моментами, система монархии, выражение эмоций жестами и возможность завести себе агрессивное домашнее животное. Все это в достатке имеется в том же *Asheron's Call 2*. Совсем необязательно, сломя голову, бежать в ближайший супемаркет и тратиться на совершенно однотипный проект. Но если уж вам так хочется, дождитесь 2004-го года или примите участие в начавшемся недавно бета-тестировании.

Тем, кто терпеть не может фэнтезийные вселенные и предпочитает подставлять ночные горшки под писающих человечков мира *The Sims*, обязательно понравится online-проект компании There Inc. Анонсированный разработчиками эмулятор жизни под невероятно оригинальным заголовком *There* будет представлять собой виртуальную копию нашей голубой и очень круглой в масштабе один к одному. За смешные $4.95 подписавшиеся получат безграничные возможности, включающие в себя строительство собственного дома, воспитание четвероногого и не очень друга, правдоподобную физику и слизанную с *Project Entropia* конвертацию реальных денег в виртуальные и наоборот.

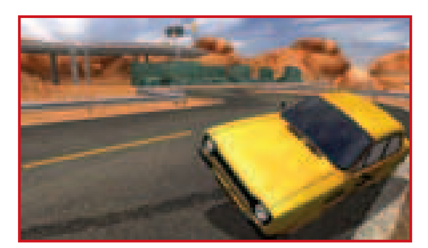
Сам себе гонщик

Всем, кто не входит ни в одну из двух вышеперечисленных групп, остается складывать лишние деньги и искать им применение в будущем. К примеру, вы вполне можете вложить запылившиеся фин. средства в покупку раллийного симулятора *Richard Burns Rally*. Являясь альтернативой поднадоевшему *Colin*



McRae Rally, творение SCi продемонстрирует нам официальные трассы, лицензированные машины гоночного класса, включающие в себя проржавевшие от чрезмерного внимания Citroen Xsara и Subaru Impreza, правдоподобную физику, погодные эффекты и самих виновников торжества – мистера Бернса и его штурмана. Мучаться излишком финансов придется недолго – выход *RBR* назначен на начало 2004 года.

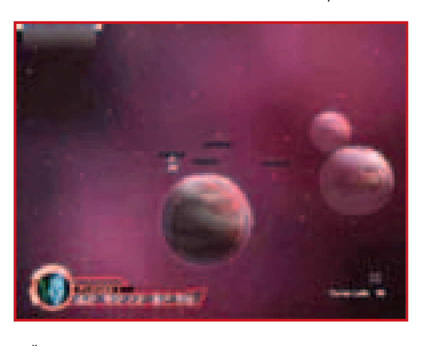
Впрочем, потратиться можно уже сейчас. Французы из Nadeo недавно закончили свою *TrackMania*, являющуюся отчасти весьма оригинальным проектом.



Слегка пожертвовав реалистичностью, разработчики добавили в игру конструктор хитрых трасс. Окончательный вид треков ограничен только вашей фантазией, причем, чем более нестандартным он будет, тем лучше. Новоиспеченные дороги с безумными трамплинами и непроходимыми фрагментами можно отправить провинившемуся другу по e-mail в качестве мести или попытаться пройти самому в режимах Stunt, Speed и Rally. Для ленивых предусмотрительно заготовлены полсотни замысловатых карт, поделенных на три темы: American Desert, Winter Landscape и Countryside. Выпускать сие чудо взялись Цифровые Клоуны из Digital Jesters.

Strategy

В ряду многочисленных анонсов на грядущий год затесалась и Strategy First с космической стратегией *Supremacy: Four Paths To Power*. Разработкой занимается Black Hammer Game. В пошаговом режиме мы



займемся захватом звездных систем, исследованием галактик, дипломатией, менеджментом ресурсов, и, конечно же, нас озаботят постоянной борьбой с инопланетными паразитами. Сопровождать это добро будет интересный сторилайн, отличающийся врожденной нелинейностью.

На пару с *Supremacy* место *Galaxy Andromeda* планирует занять и польская студия CITY Interactive. В январе 2004-го с их стапелей сойдет космическая RTS *Project Freedom,* разрабатывавшаяся ранее под рабочим названием *P2*. Действие происходит в конце нынешнего века. К тому времени человеческая цивилизация успела заселить негостеприимную Солнечную систему и обзавестись явными признаками холодной войны. В отличие от подавляющего большинства схожих проектов, с самого начала мы получаем в распоряжение самое модное межзвездное ведро во всей Галактике. Передвижение на навороченном звездолете будет сопровождаться целым фейерверком эффектов, воспроизводимых самостоятельно разработанным CITY Interactive движком. Ненужная, казалось бы, никому оригинальность рассматривается поляками наравне с «революцией», которую нам обещают продемонстрировать очень скоро.

В Matrix Games же думают иначе, предпочитая более истоптанные дороги. Откопав на задворках мира pen & paper настольную игру по мотивам Второй мировой, разработчики не нашли ничего лучшего, как переложить ее на PC. Видимо, поток игр с лейблом *WWII* оказался им недостаточным, а терпение игроков – не до конца исчерпанным. *World In Flames* будет представлять собой самую обычную war game со всеми вытекающими, включая участие шести держав, сообразительный AI и возможность сразиться с другими психами по сети или загадить их почтовый ящик в режиме PBEM. Необъявленный срок релиза вряд ли огорчит многих, поскольку за торговой маркой *WiF*, кроме Matrix Games, не охотится никто.

Miscellaneous

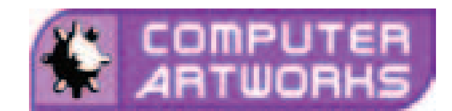
Неинтересна она даже вездесущему кинопродюсеру Уве Болу, умудрившемуся слизнуть некоторое количество самых ходовых лицензий. В их число входит упомянутый выше *BloodRayne*, вышедший совсем недавно и успевший с позором провалиться *House Of The Dead, Alone in The Dark* и *Dungeon Siege*. Последнее приобретение совершенно непонятно по причине полного отсутствия вразумительного сюжета в детище Gas Powered Games. Не иначе нам наконец-то объяснят, какое отношение к происходящему имеет изображенная на коробке дама. Что сможет сделать «скромный» бюджет фильма в пятьдесят миллионов, мы узнаем в лучшем случае через пару лет.

Возможно, к этому времени мы сможем насладиться и результатами работы отпочковавшейся от Blizzard North студии Flagship Studios. Основанная бывшими руководителями именитой компании, новоявленная фирма не имеет пока что никаких анонсов.

FLAGSHIP STUDIOS

Зато впечатляет список ее сотрудников, в число которых входит Билл Ропер (бывший вице-президент Blizzard North), Дэвид Бревик (в прошлом непосредственный руководитель ее же), художники серии Diablo Дэвид Гленн и Филип Шенк и еще целый ряд талантливых граждан. Хотелось бы надеяться, что вышеозначенные господа не займутся клонированием продуктов покинутой компании, и мы будем избавлены от очередного кошмара с втыканием камней в лоб и сожжением гигантских деревьев. В противном случае подобные фокусы запросто приведут к конфликтам, схожим с противостоянием Vivendi Universal и Interplay. К счастью, в случае с ритуальными плясками вокруг выплат за посредственный *Lionheart: Legacy Of The Crusader* все завершилось подписанием мирового соглашения. Согласно ему Interplay вернулась в родные пенаты, где на прежних условиях просуществует до 2005 года.

Примеру сотрудников Blizzard North последовал и бывший глава покончившей с собой 3DO Трип Хоукинс. На сегодняшний день в планах Digital Chocolate выпуск игр для портативных консолей и мобильников (история с поразительной точностью напоминает многострадального Джона Ромеро и его *Monkeystone*). Как и в случае с Flagship Studios, пока что не сделано ни одного объявления о будущих мини-хитах.



Напичканный сообщениями об открытии новых студий и громкими анонсами разномастных проектов 2003-й год стал в то же время едва ли не самым печальным за все время существования индустрии. Недавно о закрытии объявили сразу три компании. Computer Works, выпустившая в свое время совершенно уникальную *Evolva*, до последнего момента занималась разработкой трех проектов и внезапно сообщила о закрытии без объявления причин. Вслед за авторами *The Thing* последовала и Mucky Foot Productions, памятная по космическому клону *Dungeon Keeper*, комичной и очень милой *Startopia*. Последним детищем MFP станет экшен по мотивам фильма *«Пуленепробиваемый монах»,* который выйдет несмотря ни на какое банкротство разработчиков. Наконец, Atari закрыла студию в Hunt Valley, Мэриленд, где находился офис MicroProse. Причиной послужило полное отсутствие работы. Все сотрудники уволены.

Несчастным остается либо искать новую работу, либо совершенствовать память с помощью реликтовых игр. Согласно исследованиям старые компьютерные забавы способны слегка помочь мужскому мозгу, имеющему дурную привычку стареть быстрее женского ровно в три раза. Для проверки этой теории была создана группа из ста представителей сильного пола в возрасте 25-35 лет, которым предложили сыграть в (о, ужас!) *Pac-Man, Paratrooper* и еще целый ряд одноклеточных проектов. По окончании опыта у испытуемых образовалось хорошее настроение, смешанное с ностальгией. Последовавшие за сеансом одновременной игры тесты на проверку памяти показали, что подобные эмоции повысили сосредоточенность и внимательность игравших. По сравнению с ними группа, баловавшаяся более поздними шедеврами, показала удручающие результаты. Сомнительная польза бьет ключом из подобных тестов. Но для несведущей американской аудитории этого будет достаточно, чтобы всем стадом броситься скупать бесчисленные «шароварные» ремейки питона с арканоидом.

В отличие от размножающихся как тараканы переделок стародавних хитов, жанр файтингов находится на вечной голодовке, изредка перекусывая посредственными проектами. Способствуют тому, как ни странно, сами разработчики, закрывающие глаза на повышенный в связи с дефицитом спрос. Acclaim не спешит портировать *Mortal Kombat 5*, а Namco даже не думает о переносе *Soul Calibur* на конкурирующую платформу. Поправить положение обещает Fluid Games, анонсировавшая «революционный» *Jaxe*. Пресс-релиз слезно обещает выдать нам помесь экшена, стратегии, кусочка свободы передвижения шутеров и взятого оттуда же оружия с добавлением многопользовательских баталий аж на шестнадцать персон. Гремучая смесь будет подаваться наравне с классическим режимом «один на один». Реализма добавит скелетная анимация моделей, обогащенных двадцатью тысячами треугольников, динамическое освещение, правильные тени, Очень Открытые Пространства и, конечно же, 5.1 звук. Дата выхода гипотетического *MK*-киллера пока неизвестна. Оставайтесь, что называется, на месте, и мы попробуем выяснить этот момент в ближайших номерах.



Вы хотите, чтобы компьютер обучал Вашего ребенка дома, помогая успевать ему в школе?

Компьютер Wiener Pro на базе процессора Intel® Pentium® 4 с поддержкой технологии HT имеет массу возможностей для вовлечения в учебный процесс в свободное время. И он останется современным, даже когда ученик превратится в аспиранта.

Товар сертифицирован



WIENER Pro

Процессор Intel® Pentium® 4
с поддержкой технологии HT с частотой 3,2 ГГц
Материнская плата Gigabyte IPE1000
Набор микросхем Intel® 865PE
Оперативная память 512 Мбайт DDR SDRAM PC3200
Видеокарта ATI Radeon 9200 128 Мбайт
Звуковая плата встроенная, Realtek ALC655
Сетевая плата встроенная, Intel® PRO/1000CT
Винчестер Serial-ATA 120 Гбайт
Привод DVD-CDRW



Благодаря современным мультимедийным средствам, Wiener Pro наглядно представляет информацию, дополняя ее динамичным аудио- и визуальным материалом, что сильно улучшает запоминание. Технология HT позволит компьютеру решать массу сложных задач даже в завтрашнем дне. Уже сейчас он может выполнять множество приложений одновременно, например, работать с электронным микроскопом, редактировать изображение и выводить его на печать. И все это без каких-либо задержек.

СПРАШИВАЙТЕ В СЕТЯХ:

«М.Видео» (095) 777 7775

«МИР» (095) 780 0000

«Эльдорадо» (095) 500 0000

МАГАЗИНЫ «АЭРТОН» В МОСКВЕ:
* Смоленский б-р, 4, ст. м. «Смоленская», тел.: 246-82-86, 246-45-46.
* Ул. Ст. Басманная, 25, стр.1, ст. м. «Бауманская», тел.: 261-34-01.
* Ул. Б. Андроньевская, 23, ст. м. «Марксистская», тел.: 232-33-24, 270-04-67.
* Представительство в г. Санкт-Петербург, ул. Марата, 82, тел.: (812) 312-20-43.

«Имидж.Ру»
Ул. Новослободская, 16, ст. м. «Менделеевская», тел.: 737-37-27.

«Виртуальный Киоск»:
тел.: (095) 234-37-77,
тел.: (812) 332-00-77.
Бесплатная доставка и установка. Оформление кредита по телефону.



Интернет-магазин www.wiener.ru. Оплата при получении. Доставка в 150 городов России. Компания R&K имеет свои представительства и сервис-центры в 62 городах РФ и других стран СНГ. За дополнительной информацией обращаться по тел.: (095) 234-96-78, web: http://www.r-and-k.com.

Doom 3: игра восставшая из ада

id Software показала doom 3 журналистам CGW. Такого мы еще не видели!

Даррен Глэдстоун





✤ Омерзительные ползучие гады несутся прямо к герою!

РОБЕРТ ДАФФИ (ROBERT DUFFY) ДОЛЖЕН УМЕРЕТЬ. Я, конечно, дам ему сначала завершить работу над *Doom 3*, но все равно он приговорен. Этот проклятый программист выплясывал чечетку под огнем моей ракетницы… и только-только мне удалось в него прицелиться, как вдруг все огни на уровне погасли. Вы спросите, почему меня это так разозлило? Дело в том, что после трех лет работы практически в абсолютной тайне от игровой прессы (которая раздувала сумасшедший шум вокруг каждой крупицы информации, умудрившейся просочиться за стены студии) дизайнеры id Software наконец-то пригласили журналистов *CGW* в свой офис, пообещав показать нам текущую версию *Doom 3,* не скрывая НИЧЕГО. Нам поступил полный карт-бланш: на все вопросы будут даны исчерпывающие ответы, мы сможем увидеть все доступное на данный момент оружие и побродить по секретным до сих пор уровням. Итак, дорогие читатели, добро пожаловать в Ад…

Врата Ада находятся в Техасе

Штаб-квартира id Software расположена в том же самом здании, где находится офис мэра города Мескито (штат Техас). С первой же секунды пребывания там нам становится ясно, что это – невероятно крутая контора. Конференц-зал с акустикой THX 6.1, гигантский плазменный монитор, фирменный компьютер Falcon Northwest с сияющей неоном надписью *«Doom 3»* на боку… Наш первый гид – ведущий дизайнер Тим Уиллитс (Tim Willits) – запускает одиночный режим, непринужденно разглагольствуя о том, что скоро нам придется срочно бежать за сухими штанами. Но поскольку у меня лично в оригинальном Doom страх вызывал только мультиплеер, я, наивный, не принял зловещие предупреждения Тима всерьез…

«В одиночной кампании темп игры был намеренно снижен, – объясняет Тим Уиллитс. – В конце концов, мы вложили массу труда в дизайн уровней, и, естественно, нам хочется, чтобы люди имели возможность как следует их рассмотреть. А иначе какой смысл был так париться?» Говоря это, он всаживает заряд картечи в Zombie Commando. В это время из-за его правого плеча появляется напоминающее плеть щупальце и хлещет по экрану. Вообще, кровавая баня, творящаяся на уровнях *Doom 3*, поражает обилием всевозможных деталей – кровавые отпечатки рук на стенах, выпотрошенный труп, свисающий со стола… Секунду! Что это был за звук? Свист пара, вырывающегося из треснувшей трубы, или… нечто иное?!



✤ «Алло, Тим? Ты куда пропал?»

Тим Уиллитс включает PDA своего персонажа, чтобы узнать очередное задание. PDA, кстати сказать, на удивление универсален – в нем хранятся карты уровней, цели миссий, электронные сообщения, снятые с трупов, и еще много чего. Кроме того, при внимательном изучении всей поступающей информации можно обнаружить подсказки по проникновению в секретные области, приколы разработчиков и массу других приятных мелочей. Например, в процессе прохождения вы получаете электронное письмо от своего шефа. Он просит вас починить поврежденные панели на полу Alpha Labs до того, как какой-нибудь идиот провалится сквозь них и покалечится. Соответственно те, кто дадут себе труд прочесть данное письмо, узнают, где именно нужно искать поврежденные панели, служащие, между прочим, входом в секретный туннель. А воспользовавшись этим туннелем, можно из-



✤ **Великолепная троица: ревенант, имп и десантник вместе входят в бар...**

бежать лобового столкновения с полчищами демонов и зомби, ждущих героя на «основном» пути, и без проблем перебить их, зайдя с тыла.

Еще одна интересная игровая фишка: на одном из начальных уровней шальной выстрел разбивает окно, что приводит к разгерметизации базы. Кислород стремительно улетучивается, комнату заполняет марсианская атмосфера, и если вы не примете срочных мер, то очень быстро задохнетесь и погибнете. К сожалению, разработчики были вынуждены отказаться от идеи показать геймерам, как воздушный поток вытягивает десантника наружу через разбитое окно. «Моделирование физики разбивающегося стекла – дело само по себе непростое, а расчет траектории тела, которое вылетает через проем в область более низкого давления, – задача для движка и вовсе непосильная», – объясняет Тим Уиллитс.

Тем временем мы идем темными коридорами, сопровождая NPC по имени Ed. Единственным источником света служит фонарь Эда, и когда из темноты на нас неожиданно выскакивают импы, я невольно отшатываюсь от экрана. Да, теперь бесы – это не просто угловатые комки пикселей. Они трехмерны, великолепно детализированы и движутся прямо на тебя – создается полное впечатление, что ты попал в навороченный фильм ужасов... ✤| Если вы не хотите испортить себе удовольствие от будущей игры, заранее узнав ее сюжет, то лучше пропустите следующую главку, не читая. А остальным мы сейчас поведаем о зловещей истории, положенной в основу *Doom 3*.

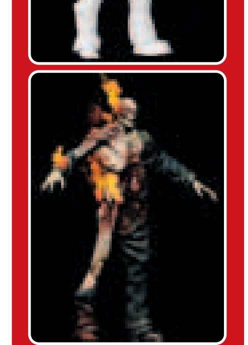
Внимание, спойлер!

Игра начинается с того, что вы – космический десантник – идете по коридорам исследовательской базы на Марсе. («Мы решили не бросать игрока в бой с первых же секунд», – объясняет Тим Уиллитс.) Осмотревшись и освоившись с управлением, вы рапортуете начальству, что готовы приступить к выполнению задания, и отправляетесь патрулировать территорию. А через некоторое время открываются Врата Ада, и вы оказываетесь одним из немногих, кому удалось уцелеть после разразившейся на базе кровавой бойни. Не правда ли, завязка напоминает оригинальный *Doom?* Но разве знали вы, играя в первую часть, что в глубинах Марса скрывается таинственная древняя цивилизация? Знали ли вы, что несколько столетий назад адские демоны уже вырывались на свободу, и тогда их удалось остановить лишь с помощью загадочного Абсолютного Оружия?

К сожалению, ребята из id Software не смогли показать нам никаких скриншотов или рисунков этого инопланетного чуда техники, но они признались, что называется оно Soul Cube (ничего общего со шкатулкой-головоломкой из фильма

рождение горящего человека





✤ Перед вами – Burnie, лучший друг Кеннета Скотта. Проследите последовательные стадии изготовления модели – и вы поймете, сколько труда было вложено в монстров *Doom 3*.











Как вы понимаете, ролики на движке очень трудно адекватно изобразить на страницах журнала. Поэтому мы предлагаем вашему вниманию скетчи, которые нам удалось раздобыть у сценаристов. Пять представленных картинок демонстрируют сценку, в ходе которой Джим узнает, что ребенок был от него...

«Восставший из Ада»). Как я уже говорил, эта штуковина настолько мощна, что однажды с ее помощью орды дьявольских созданий уже были разгромлены. Демоны сделали из своего поражения правильные выводы и, чтобы не допустить подобного в будущем, похитили Soul Cube и унесли к себе в Ад – соответственно вам придется пройти по всем его кругам, спуститься в самое пекло, отыскать оружие, отобрать его у противника и использовать, чтобы предотвратить готовящееся вторжение на Землю. Вот, собственно, и весь сюжет.

Адские каверны

В глубине марсианских пещер, на площадке, где раньше, до уничтожения исследовательской базы, велись археологические раскопки, мы увидели следы древней цивилизации. Среди них – гигантский храм, испещренный таинственными надписями и таящий множество секретов, которые нам предстоит разгадать по ходу прохождения. В окружающей породе полно небольших «вкраплений» адского измерения, которые периодически пробиваются сквозь стены туннелей при приближении персонажа, а «нормальные» (т.е. безопасные) участки пола можно узнать по выходам самородной серы и пентаграммам. Впрочем, сейчас у меня нет времени на разглядывание всех этих знаков, т.к. неожиданно появляются несколько Revenants и принимаются садить по герою сгустками плазмы, а под потолком возникает неясный силуэт демона. После того как я расправляюсь с монстрами, на меня начинают волна за волной накатывать охранники-зомби с шотганами. Несколько метких выстрелов с разных сторон – и герой в очередной раз повержен, а я отшатываюсь от монитора, борясь с головокружением...

Да, да, я не оговорился. Больше всего меня поразило в *Doom 3* то жуткое, буквально выворачивающее все внутренности наизнанку, ощущение, возникающее каждый раз, когда в героя попадают. Удар зомби, порция свинца из шотгана – и ваша виртуальная голова откидывается назад, зрение затуманивается, теряется ориентация в пространстве, и на несколько секунд вы лишаетесь возможности нормально целиться. Благодаря продвинутой модели расчета столкновений урон от полученного попадания и его опрокидывающая сила могут варьироваться – некоторые удары лишь повреждают броню героя и отбрасывают его назад, но если пуля попала-таки в тело, то тогда дела действительно плохи... ✤| При этом траектория каждого заряда просчитывается с учетом всех законов баллистики – независимо от того, стреляете ли вы в противника в упор или просто хотите разбить окно, мешающее целиться.

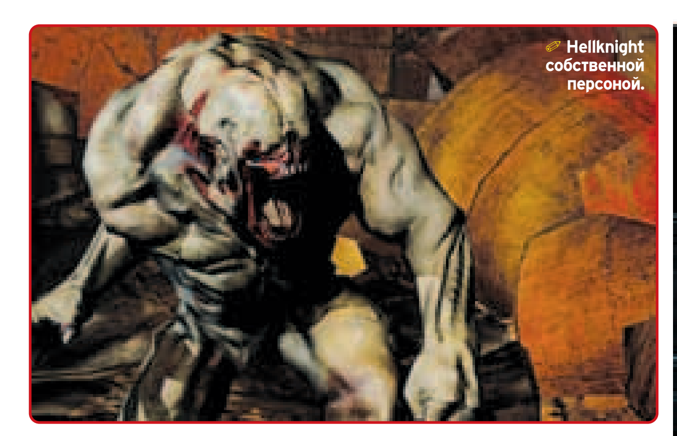
Ад как он есть

Художественный стиль, в котором выполнен *Doom 3*, – это воплощение ночных кошмаров сумасшедшего дизайнера фильмов ужасов. Ведущий художник Кен-



ЗАБАВНЫЙ ФАКТ:

Знаменитый шотган из первого Doom был смоделирован на основе пластмассового игрушечного ружья, которое до сих пор как великая ценность хранится в офисе id Software.


Hellknight собственной персоной.


Два скриншота наглядно демонстрируют технический прогресс, достигнутый со времен первого *Doom*. Каким Imp был и каким он стал!

ЗАБАВНЫЙ ФАКТ:

Лицо космического десантника, которым нам предстоит управлять, – это на самом деле лицо Кевина Клауда (Kevin Cloud), художника и одного из совладельцев id Software. Впрочем, сам Кевин пока об этом не знает...


Этот Zombie Commando неожиданно выскочил из тени и напугал меня до полусмерти.

нет Скотт (Kenneth Scott) демонстрирует нам целую экспозицию различных персонажей, ставших зомби, причем каждый из них обладает собственной внешностью и уникальной анимацией. Используя специальную технологию, он на наших глазах превращает самую обычную женщину в гниющего мертвеца. «На ранних скриншотах, ставших достоянием прессы, количество зомби было невелико, и у народа, похоже, сложилось впечатление, что все они похожи друг на друга, но это совсем не так», – говорит Кеннет Скотт. В *Doom 3* смерть может прийти к персонажу самыми разными (хотя и неизменно ужасными) способами, и то, как он умер, непременно отразится на его посмертном облике. На ходячем трупе могут отсутствовать некоторые части тела, череп может быть оголен, живот – выпотрошен... Кроме того, некоторые зомби сохраняют привычки из своей предыдущей жизни – скажем, бывшие охранники продолжают носить разбитые очки на своих пустых глазницах. Некоторые модели монстров выполнены с применением различных спецэффектов, например, тело любимца разработчиков по имени Burnie постоянно лижут языки пламени, под которыми можно разглядеть обугленную плоть.

Впрочем, зомби – это на самом деле пустяки, начальный уровень, и помимо них нас ждут бесчисленные полчища ДЕЙСТВИТЕЛЬНО опасных противников: жуткие Hellknights, твари с множеством щупальцев, явно навеянные игрой *The Thing*, рядом с которыми Headcrabs из *Half-Life* кажутся милыми и забавными, и еще множество разнообразных и пока безымянных созданий. Как вам, к примеру, похожий на паука босс демонов, который стремительно бегает туда-сюда, а на спине носит сумку, из которой, судя по всему, будет в финальной версии выбрасывать маленьких отпрысков? Или личный фаворит Кеннета Скотта – омерзительный адский херувим: крошечная детская головка венчает уродливое тельце, летающее с помощью сетчатых крыльев насекомого?

В следующую секунду тело какого-то гигантского монстра заслоняет весь экран. «Упс! Мне не следовало показывать вам этого парня», – с досадой говорит Кеннет Скотт про похожего на динозавра демона, который настолько велик, что разглядеть его можно только по частям. Скотт отказывается разглашать какие-либо подробности про него, но заверяет нас, что это – не финальный босс. Но тварь действительно жуткая...

Еще одним важным «фактором страха» в *Doom 3* являются короткие ролики на движке. «Необходимо добиться, чтобы эти неинтерактивные сценки не были слишком длинными и не прерывали течение игрового процесса», – говорит ведущий аниматор Фред Нилссон (Fred Nilsson) – один из создателей киноленты «*Шрек*». Мы интересуемся у него, в чем заключается основное различие между работой над компьютерным мультфильмом и разработкой такой игры, как *Doom 3*? «В игре намного больше простора для творчества, – не задумываясь, отвечает Фред. – Вы делаете массу самых разнообразных дел – от создания моделей до режиссуры поведения скелетов».

Большое количество «костей» в моделях монстров и персонажей позволило сделать их анимацию очень детализированной и разнообразной. Искаженное болью лицо десантника, рот, корректно движущийся в зависимости от произносимых слов, глаза, внимательно следящие за происходящим в помещении, – все эти элементы придают *Doom 3* невероятную реалистичность, причем зачастую анимация оказывает даже более сильный психологический эффект, чем графика. А поскольку делалась она с использованием технологии Motion Capture, все эти жесты, гримасы, позы и походки выглядят потрясающе натурально (и жутко!).

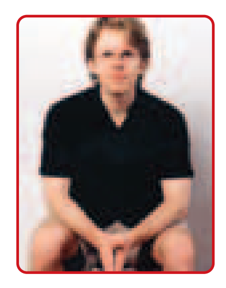
Еще больший простор для творчества, по словам Фреда Нилссона, открывают возможности по управлению камерой во время сценок на движке. С помощью программы Maya и специального инструментария, встроенного в игру, Фред временно отбирает у игрока контроль над камерой и в течение 10 секунд под разными углами демонстрирует ему розового демона, который расшибает ограждение, спрыгивает с помоста и пытается выломать дверь. После чего камера снова переходит под наше управление. Честное слово, из Фреда Нилссона мог бы выйти великий

оружие возмездия

Дизайнеры не смогли показать нам все оружие, которое будет в *Doom 3*, но, по крайней мере, они огласили его полный список. На данный момент у нас нет картинок для следующих образцов: фонарик, граната, ракетница, знаменитая пушка BFG и таинственный Soul Cube.


Пила
Автомат


Пистолет
Шотган
Плазмаган



Кармак о Кармаке

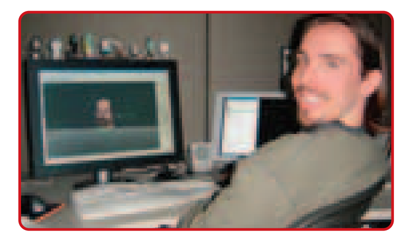
«По сравнению с другими сотрудниками id Software я не очень активный геймер. Одна из причин того, что из игрового дизайнера я превратился в администратора, заключается в том, что не такой уж я супер-крутой дизайнер. Я неплохой программист и могу сам писать игровой код, но я предпочитаю собрать вокруг себя увлеченных и талантливых людей, которые точно знают, что они именно хотят создать. А я выполняю функцию инженера, который отвечает за исправность технических средств разработки игры».

Джон Кармак

Полный текст статьи Дж. Кармака можно прочесть по адресу: 1up.com.



Периодически вы будете чувствовать себя героем фильма «Чужие».



Знакомьтесь – Фред Нилссон, ведущий аниматор и самый зловредный босс уровня в id Software.

кинорежиссер... Между прочим, вы тоже сможете попробовать себя в роли постановщика подобных сценок, поскольку вместе с игрой будет поставляться полнофункциональный редактор, разрабатывающийся под руководством уже упомянутого в начале статьи Роберта Даффи.

«Мы пошли на беспрецедентный шаг, выложив на CD весь инструментарий, исходники карт и текстуры. Такого в истории игровой индустрии еще не было, – говорит Роберт. – Вы, конечно, не сможете взять с диска *Doom 3* коммерческие программы, использованные нами для 3D-моделирования (Lightwave) и анимации (Maya), но в Интернете без проблем можно найти их облегченные версии, распространяемые бесплатно. Возможности созданного нами движка поистине огромны, и вскоре после выхода игры мы ожидаем появления весьма интересных пользовательских модов, карт и других примочек».

Как уже говорилось выше, темп геймплея в одиночной кампании *Doom 3* будет не очень быстрым, но это не означает, что при желании вы не сможете взвинтить его до головокружительных скоростей. Например, физический движок позволяет вводить в игру управляемые боевые машины. А по-настоящему стремительный и яростный экшен ждет нас в *Quake 4* – Роберт Даффи подтвердил, что его созданием сейчас занимается студия Raven Software, работающая в тесном контакте с дизайнерами id Software, – но больше из него не удалось вытянуть ни слова на эту тему. Чего именно Роберт больше всего ждет от народных умельцев, для которых, собственно, и предназначен поставляемый с игрой редактор? Ответ программиста нас удивил – оказывается, он надеется на появление оригинальных и талантливых одиночных мини-кампаний. «Подавляющее большинство самодельных модов к современным шутерам предназначены для мультиплеера, – объяснил нам Роберт Даффи. – Но если у вас есть группа дизайнеров-единомышленников, и вы хотите пробиться в игровой бизнес, то лучший способ сделать это – создать хороший однопользовательский мод, способный привлечь внимание воротил индустрии. Движок и редактор Doom 3 дадут всем желающим такую возможность».

Впрочем, для того чтобы фанаты смогли начать работу над картами и модификациями, игра должна сначала выйти. «В первых рекламных анонсах *Doom 3* говорилось, что он выйдет в 2003 году, – говорит исполнительный директор id Software Тодд Холленшед (Todd Hollenshead). – Но мы уже тогда знали, что эта дата явно преждевременна». Однако игровое сообщество уже настолько взвинчено бесконечным ожиданием и доведено до такого состояния, что готово пойти на все, лишь бы получить возможность побыстрее познакомиться с будущими хитами. Как известно, на прошлогодней выставке *E3* в руки общественности попала демонстрационная версия *Doom 3*, а совсем недавно хакеры утащили исходный код *Half-Life* прямо из офиса Valve. Достойные сожаления истории...

Итак, когда же все-таки выйдет *Doom 3?* Ответ Тодда Холленшеда столь же честен, сколь и уклончив: «Игра выйдет, когда будет закончена». Вот так, коротко и ясно.

Разлетаясь на кровавые джибзы...

Невзирая на намеренно невысокий темп одиночной кампании в многопользовательском режиме *Doom 3* никто не сможет пожаловаться на недостаток динамики! В комплекте с игрой будут поставляться 6-8 мультиплеерных карт, и, по словам разработчиков, адреналин на них будет зашкаливать за все мыслимые ограничители. Участники сражений смогут двигать рычаги и переключатели, активировать камеры слежения, перемещать объекты, закрывать окна и двери, а также выключать свет в помещениях. На данный момент на карте могут биться всего четыре игрока, но Тодд Холленшед успокоил нас: «Скорее всего, количество участников возрастет, т.к. в нашем офисе уже выстраиваются очереди из желающих сразиться в мультиплеерную партию».

Вот самый обычный эпизод из многопользовательской битвы *Doom 3*: вы ставите взрывающуюся бочку у двери, заходите в помещение, гасите в нем свет и тихо сидите в темном уголке. Дверь открывается – и вы видите силуэт врага на фоне светлого проема. Идеальный момент для выстрела! И молитесь, чтобы противник не был в режиме Berserker...

Что такое режим Berserker? Кеннет Скотт описал его нам следующим образом: напялив шлем берсеркера, вы начинаете видеть все вокруг в красном цвете, на полной скорости бегаете, издавая дикие крики и не имея возможности контролировать направление движения персонажа, и все что вы можете – бить карманным фонариком тех, кто попадает в поле вашего зрения.

И здесь мы возвращаемся к эпизоду, с которого я начал свое повествование – на данный момент Марти Страттон (Marty Stratton) уже успел дважды размозжить мне голову своим фонариком в режиме Berserker, а Роберт Даффи в очередной раз попал в мой прицел. Клик! Проклятье, я забыл перезарядить оружие! Выстрел из его шотгана вырывает кусок моей брони, а поплывший и затрясшийся в результате удара экран вызывает очередной приступ головокружения. Частота дрожания экрана рассчитана таким образом, что ваши кишки сворачиваются в тугой комок, а объемный звук стандарта 6.1 заставляет на своей шкуре прочувствовать каждый кусочек дроби, попавший в тело героя. Матч окончен. Хорошая новость: я занял второе место, у меня семь фрагов. Плохая новость: я прекрасно понимаю, что по мастерству я и в подметки не гожусь дизайнерам id Software.

Но я возьму реванш! Фред Нилссон с кровожадной улыбкой ждет своей очереди порвать меня на джибзы – выражение его лица почему-то вызывает у меня ассоциацию с одним из боссов уровней. Все боятся его потрясающе меткого шотгана, но только не я... по крайней мере, пока. А вернувшись домой, я буду тренироваться день и ночь и когда в следующий раз приеду в офис id Software знакомиться с очередной игрой этих ребят, я им покажу, где раки зимуют!

РУКОВОДСТВО ПО ВЫБОРУ РОЖДЕСТВЕНСКИХ ПОДАРКОВ

Хо-хо-хо!



Кого мы пытаемся обмануть? Ведь мы готовили этот материал в начале ноября! Мы только-только спрятали обратно в сундуки свои маски Горлумов, которые надевали на Хеллуин, и теперь с умным видом даем вам советы, что выбрать в подарок на Рождество... В ноябре! Бред, не находите?..

Тем не менее, факт остается фактом: уже сейчас мы можем предложить вашему вниманию весьма внушительный список потенциальных новогодних подарков. В этот список попало все лучшее, что вышло в течение уходящего года - игры, фильмы, железо, аксессуары и т.д. Надеемся, он удовлетворит запросы даже самых требовательных и придирчивых читателей.

Единственное, чего вы не найдете в нашем объемистом «Руководстве» – это новогоднего веселья и атмосферы приближающегося Сочельника. Потому что когда мы его писали, до этого события оставалось еще почти два месяца. Впрочем, на самом деле это ведь пустяки, не так ли? Выражаем надежду на то, что наш скромный труд поможет вам выбрать самые лучшие подарки для себя и своих близких, и обещаем: в новогоднюю ночь мы поднимем за всех вас – наших читателей – бокалы с шампанским!

✯ **РЕДАКЦИЯ *CGW***

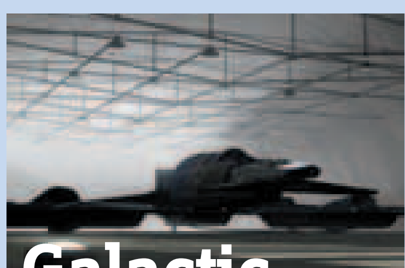
ИЛЛЮСТРАЦИИ: ТОМЕР ХАНУКА, ИКОНКИ: КОЛИН АДАМС


GOOD
VIBE



Simpsons: Hit & Run

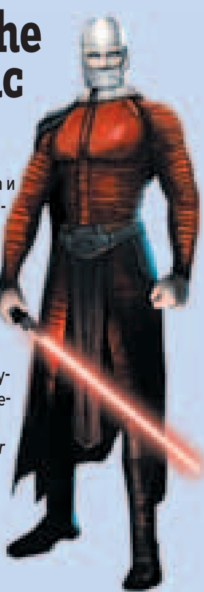
ЭТА ИГРУШКА ШЛА К НАМ 10 ДОЛГИХ ЛЕТ, и большинство ее элементов прямиком заимствовано из *Grand Theft Auto*, но все равно первая хорошая игра про Симпсонов – это событие, которое ни один уважающий себя геймер не вправе игнорировать. Сюжет – идиотский, диалоги – маразматические, геймплей – невероятно прикольный и аддиктивный. Наконец-то Симпсоны дождались своего звездного часа...



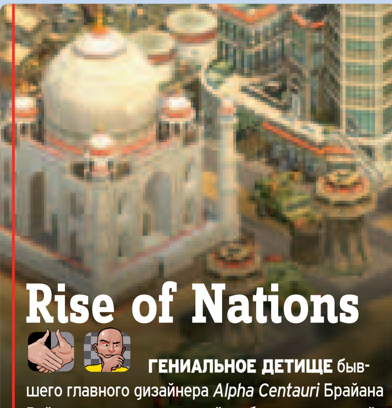
Galactic Civilization

В КОСМОСЕ никто не услышит ваших криков о помощи – а помощь понадобится, можете не сомневаться, ибо в *Galactic Civilizations* вам будут противостоять самые отпетые мерзавцы во вселенной. Превосходный дизайн, удобный интерфейс, 36 рас, множественность путей, ведущих к победе, – без сомнения, *GC* является лучшей космической стратегией за последние несколько лет.

Knights of the Old Republic



ЛУЧШАЯ Xbox-игра 2003-го года наконец-то вышла и на PC. Дизайнеры BioWare умудрились создать настоящий шедевр, мгновенно ставший классикой и вдохнувший новую жизнь в порядком уже всем надоевший мир *«Звездных Войн»*. Динамичный экшен, увлекательные приключения, запутанные квесты, уникальная ролевая система... *KOTOR* намного лучше передает атмосферу *Star Wars*, чем два последних фильма Джорджа Лукаса. Быть может, сьемку *Эпизода III* следовало бы поручить докторам из BioWare?



Rise of Nations

ГЕНИАЛЬНОЕ ДЕТИЩЕ бывшего главного дизайнера *Alpha Centauri* Брайана Рейнольдса – гармоничный и сбалансированный сплав элементов RTS и походовой стратегии. Плюс 18 реально различающихся между собой цивилизаций, длинные кампании, наука, экономика, тактика и возможность сражаться ввосьмером через Интернет.



Return of the King

ВЫШЕДШАЯ В ПРОШЛОМ ГОДУ на приставках игра *The Two Towers* так и не была портирована на PC, но последнюю часть трилогии – *Return of the King* – мы все-таки увидим. По жанру это будет Action-RPG – т.е. что-то вроде *Diablo*. Превосходная графика и фрагменты из одноименного кинофильма прилагаются. Лучший подарок для всех фанатов Толкиена.

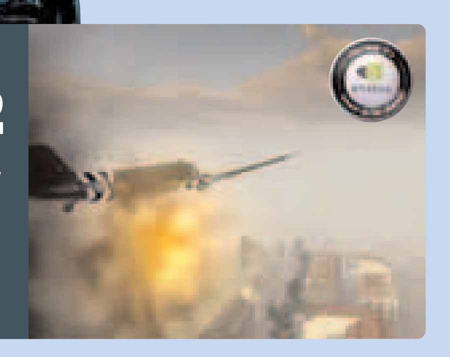
Armed & Dangerous

АДСКАЯ СМЕСЬ «МОНТИ ПАЙТОНА» И «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН», самый чумовой и безбашенный экшен, который только можно себе вообразить. Вы всласть посмеетесь в перерывах между стрельбой из разнообразного, но неизменно сумасшедшего оружия, гарантируем.

Адд-оны к Battlefield 1942



ОБА АДД-ОНА к лучшему многопользовательскому шутеру последних лет – и *Road to Rome*, и *Secret Weapons of World War II* – отличает высочайшее качество исполнения. Обязательное приобретение для всех поклонников *BF1942* и отличный повод для новичков наконец-то познакомиться с этой игрой.

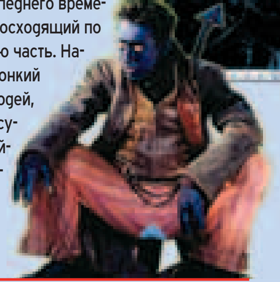


X2: X-Men United DVD





ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ «комиксовых» фильмов последнего времени, значительно превосходящий по качеству свою первую часть. Навороченный сюжет, тонкий юмор, кошмарный злодей, великолепная режиссура. Сорвиголова, Спайдермен и Бэтмен с досады грызут себе локти...

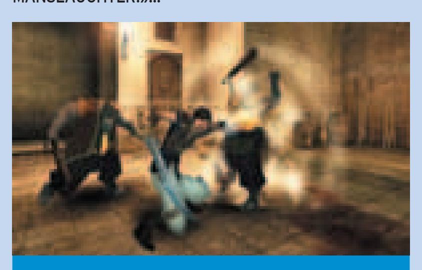



 Экшен  Дешево  Для девушек  Для детей  Военная игра  Мультиплеер  Не игра  RPG  Спорт  Стратегия 



Unreal Tournament 2004

ПОСЛЕДНЯЯ ВЕРСИЯ UT – это возвращение обожаемого всеми мода Assault, а также появление нескольких превосходных Onslaught-уровней и управляемых боевых машин. А каким неподражаемым голосом комментатор орет: «VEHICULAR MANSLAUGHTER!»...



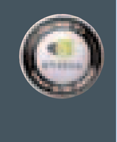
Prince of Persia



СНОГСШИБАТЕЛЬНАЯ ВЕЩЬ. Графика, стиль и сюжет настолько хороши, что игра не надоест вам и за 1001 ночь. Легендарный дизайнер Джордан Мечнер вновь показал всем, кто является истинным королем жанра Action-Adventure.



Call of Duty

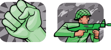


ВОЕННЫЙ ЭКШЕН от создателей *Allied Assault* вобрал в себя лучшие элементы серии *Medal of Honor* – скриптовые события, увлекательный сюжет, масштабные битвы, великолепный AI, кинематографичность... Отличный подарок для любого любителя шутеров.

Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

МНОЖЕСТВО современных и исторических самолетов, реалистичная физика, аутентичное управление, динамическая система моделирования погоды, огромное количество опций... Без сомнения, *MFS 2004* является лучшим современным авиасимулятором и наиболее удачной частью летной серии от Microsoft.

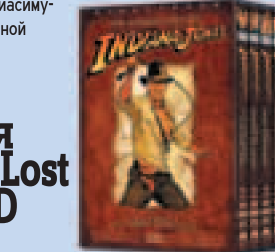
Rainbow Six 3: Raven Shield



РЕШЕНИЕ создателей *Raven Shield* сделать третью часть игры на движке *Unreal* было поистине гениальным. В итоге мы получили восхитительную графику, динамичный и увлекательный геймплей, а главное – возможность видеть оружие, из которого стреляем.



Коллекция Raiders of Lost Ark на DVD



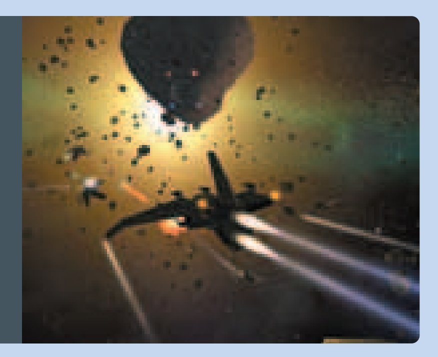


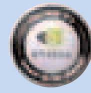
КИНОКОМПАНИЯ PARAMOUNT наконец-то выпустила подарочный набор со всеми тремя фильмами про Индиану Джонса. В комплект также входит дополнительный диск с эпизодами, не вошедшими в финальные версии картин.

Freelancer

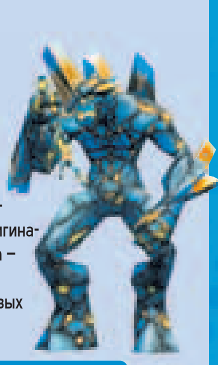


КОСМИЧЕСКИЙ ПИРАТ, охотник за головами или классический герой-бессеребреник? *Freelancer* даст вам возможность опробовать все три вышеназванные профессии. Мощный сюжет, гигантская игровая вселенная, враждующие фракции, покупка и апгрейд кораблей, а также космические сражения прилагаются.





Age of Mythology: The Titans



ПРЕВОСХОДНЫЙ АДД-ОН к одной из лучших RTS уходящего года. К трем имевшимся в оригинале сторонам – Greek, Norse и Egyptian – добавилась четвертая – легендарные Atlanteans. Ну и, разумеется, куча новых юнитов, заклинаний, карт и т.д. и т.п.



Tron 2.0

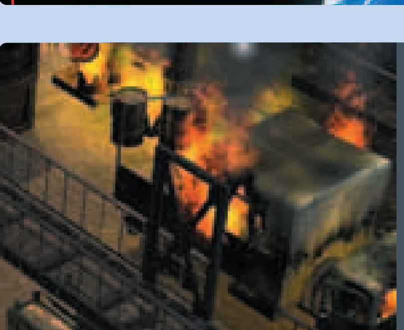
ЛУЧШАЯ на данный момент игра по кинолицензии выглядит вдвойне выигрышно на фоне провальной *Enter the Matrix*. Великолепная графика, увлекательный сюжет, сложная ролевая система – кто бы мог подумать, что дизайнеры Monolith сотворят ТАКОЕ по мотивам диснеевского фильма 20-летней давности?.. По духу, стилю и геймплею *Tron 2.0* сильно напоминает лучший RPG-Shooter всех времен и народов – легендарный *System Shock 2*. Один из главных хитов 2003 года.

Family Guy на DVD



ВСЕМ ЛЮБИТЕЛЯМ этого пошлейшего шоу посвящается. Сортирный юмор брызжет из всех щелей, так что море веселья гарантировано. Кроме того, в набор входит один новый эпизод, который не был показан по телевидению, т.к. его в свое время запретила цензура.





Silent Storm

КАК ИЗВЕСТНО, пошаговые тактические стратегии на уровне взвода – жанр в последнее время очень дефицитный. Российская игра *Silent Storm* является прямым наследником классических серий *X-COM* и *Jagged Alliance*. Ролевые элементы, огромное количество оружия, возможность вволю пострелять по фашистам – что еще нужно настоящему стратегу для счастья?

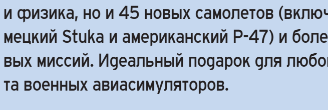
Grand Theft Auto: Vice City

ЕСТЬ ЛИ НА СВЕТЕ более приятное занятие, чем носиться по улицам, угоняя машины, грабя прохожих и избивая их бейсбольной битой? Есть: носиться по улицам, угоняя машины, грабя прохожих и избивая их бейсбольной битой под свою любимую музыку! Продолжение *Лучшей Игры 2002* года по версии *CGW* получилось еще более классным, чем оригинал.

Korsun Pocket




ЛУЧШИЙ гексагональный варгейм всех времен и народов. Сложный и глубокий – но при этом наглядный и динамичный – геймплей, возможность принимать интересные стратегические решения, удобный интерфейс. В *Korsun Pocket* компьютер делает за нас всю скучную математическую работу, а мы – играем и наслаждаемся!



Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения



АДД-ОН к прославленной игре *«Ил-2 Штурмовик»* – это не только улучшенные графика и физика, но и 45 новых самолетов (включая немецкий Stuka и американский P-47) и более 30 новых миссий. Идеальный подарок для любого фаната военных авиасимуляторов.











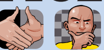

Экшен · Дешево · Для девушек · Для детей · Военная игра · Мультиплеер · Не игра · RPG · Спорт · Стратегия



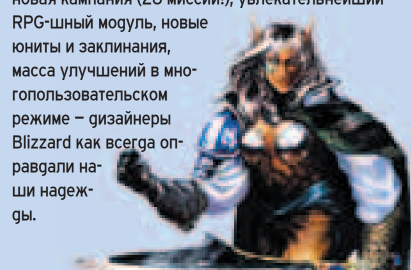
F1 Challenge '99-'02

РЕАЛИСТИЧНАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ, прекрасная графика, невероятный уровень детализации, возможность соревноваться с реальными гонщиками, в частности с самими Миккой Хаккиненом и Микаэлем Шумахером, – вот что такое *F1 Challenge '99-'02.*

WarCraft III: The Frozen Throne



АДД-ОН THE FROZEN THRONE – лучший подарок всем любителям *WarCraft*. Большая новая кампания (26 миссий!), увлекательнейший RPG-шный модуль, новые юниты и заклинания, масса улучшений в многопользовательском режиме – дизайнеры Blizzard как всегда оправдали наши надежды.





Nomad MuVo NX

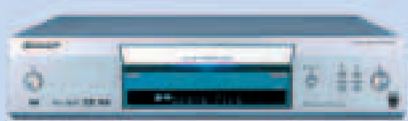
МПАНИЯ CREATIVE LABS наконец-то добавила в свой 128-мегабайтный MP3-плеер *MuVo* возможность подключения к компьютеру через порт USB (при этом аппарат действует как дополнительный диск), функцию звукозаписи и небольшой LCD-экран. Рекомендуется всем меломанам.



Medieval: Total War–Viking Invasion



ВЫДАЮЩИЙСЯ АДД-ОН к одной из лучших глобальных стратегий всех времен и народов. Основные достоинства: кампания Dark Age с кучей новых юнитов и множество улучшений в интерфейсе и геймплее. Обязательная покупка для всех фанатов серии *Total War.*



Pioneer DVR-810H DVD Recorder/80 GB Tivo

ПРИОБРЕТЕНИЕ ЭТОГО АППАРАТА означает неминуемый конец вашей социальной жизни. Возможность записывать любые телепередачи и фильмы и затем перегонять их на DVD всего за 1100 долларов – разве это не прекрасно? Главное – написать трогательное письмо Дедушке Морозу...

Max Payne 2

ПО БОЛЬШОМУ СЧЕТУ, игру следовало бы назвать *Max Payne 1.5,* но это нисколько не умаляет ее достоинств. Графика и геймплей стали еще лучше, чем были в оригинале, кроме того, Максу теперь предстоит действовать в компании обольстительной красотки Моны Сакс!





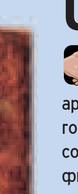
PlanetSide

НИЧТО не может сравниться по накалу страстей с боем у подножия сторожевой башни, в котором помимо вас принимают участие еще 200 живых игроков. Фантастическое оружие, продвинутая тактика, различные профессии, управление боевыми машинами – вот неполный список возможностей онлайнового шутера от Sony Entertainment.

Lord of the Rings: Two Towers Extended Edition DVD



ПОДАРОЧНЫЙ НАБОР, который должен иметь каждый уважающий себя фанат *«Властелина Колец»*, появится в продаже 18 ноября. Главный бонус – 40 минут сценок, не вошедших в финальную версию фильма. Прелесссть...

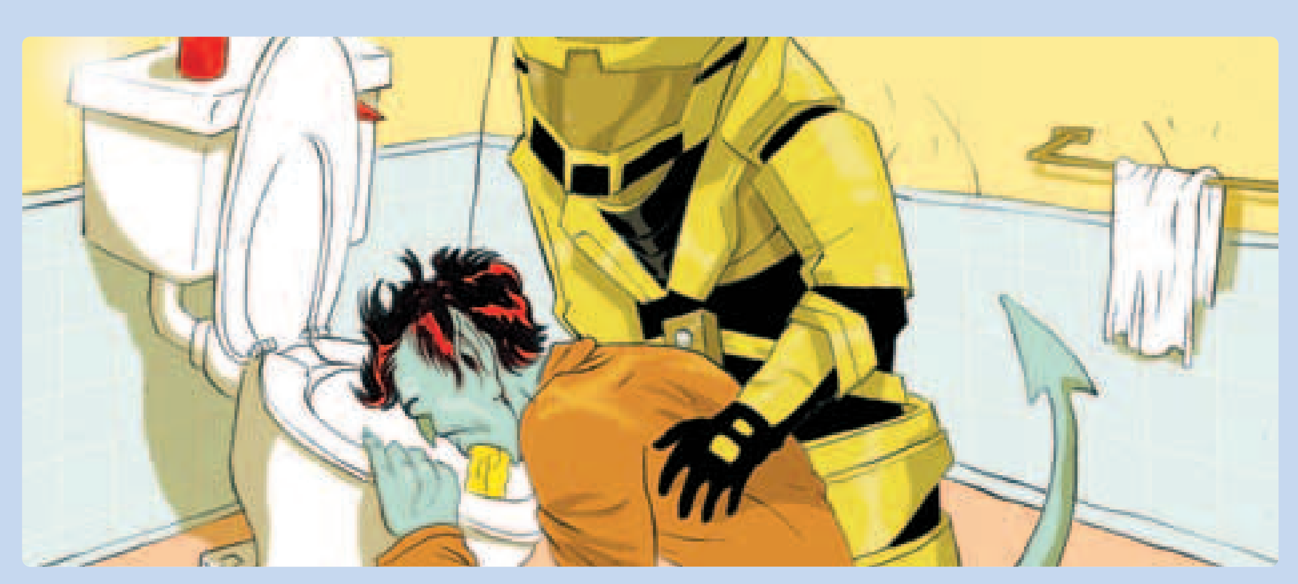


Need for Speed: Underground

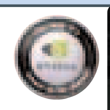
УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ и динамичная гоночная аркада – стремительные заезды по улицам ночных городов на более чем 20 моделях автомобилей. Высочайший уровень детализации, превосходная графика, тюнинг машин, возможность соревноваться с друзьями через Интернет – все это и многое другое подарит вам очередная часть *NFS.*


 Экшен  Дешево  Для девушек  Для детей  Военная игра  Мультиплеер  Не игра  RPG   Спорт   Стратегия

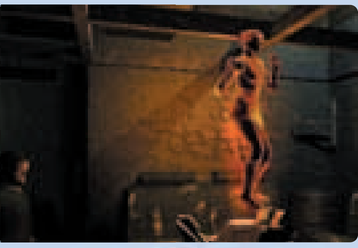




Deus Ex 2: Invisible War



ЕТЕНЦИОЗНЫЙ фантастический шутер с невероятными спецэффектами. Идеальный выбор для любителей глубоких сюжетов в сочетании с удалым экшеном и элементами RPG – наподобие того как было в незабвенном *System Shock 2*.



Europa 1400: The Guild



ВООБРАЗИТЕ СЕБЕ *The Sims* в средневековом антураже и в сочетании еще с 15 различными играми в одном флаконе. *Europa 1400* – вещь невероятно аддиктивная, поскольку, как выяснилось, создание собственного клана и превращение его в серьезную политическую и финансовую силу – самое увлекательное занятие на свете.

Dark Fall: The Journal




НА УДИВЛЕНИЕ страшная адвенчура, жуткую атмосферу которой не портят ни устаревшая графика, ни возможность поворачиваться только на 90 градусов. Разгадывая тайну исчезновения брата, нам предстоит исследовать заброшенный железнодорожный вокзал и покинутую гостиницу, решать головоломки и пугаться, пугаться, пугаться... Великолепный подарок для поклонников классических квестов старой школы.



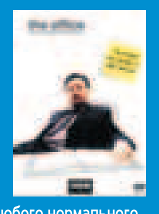
FragBox

ВАМ НАДОЕЛО таскать на LAN-вечеринки свой тяжеленный системный блок? Тогда знайте: специально для вас компания Falcon выпустила компактный PC всего за $1.000. Внутри 6-килограммового корпуса установлены видеокарта GeForce FX 5600 и процессор Pentium 4 2.6 GHZ.

Сериал The Office на DVD



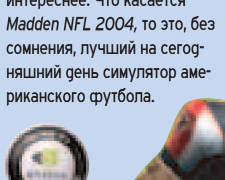
НЕ ДАЙ ВАМ БОГ работать в таком офисе! Телесериал, снятый в псевдодокументальном стиле, демонстрирует вызывающие у любого нормального человека ужас и отвращение повседневную жизнь сотрудников компании, торгующей бумагой. Тоска смертная, но добропорядочным американцам почему-то нравится...

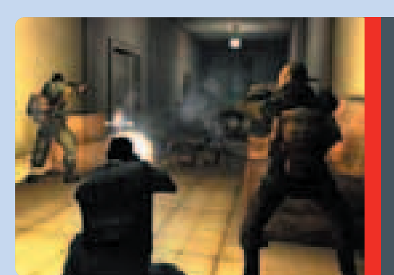


Madden NFL 2004



ЛЕГКО БЫТЬ ЛУЧШИМ при отсутствии достойных конкурентов. К счастью, дизайнеры EA Sports упорно не поддаются соблазну почить на собственных лаврах, и с каждым годом выпускаемые ими игры серии *Madden NFL* становятся все красивее и интереснее. Что касается *Madden NFL 2004*, то это, без сомнения, лучший на сегодняшний день симулятор американского футбола.

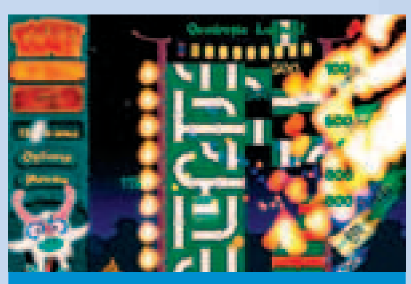




Freedom Fighters



ТА АМЕРИКА, которую мы знали, стала достоянием истории. В альтернативном мире, послужившем сюжетной основой для *Freedom Fighters*, СССР успешно разгромил армию США и оккупировал все крупные американские города. И тогда освобождением своей страны занялась кучка партизан, которым советская военная машина нипочем. Стрельба, стелс-элементы, командное взаимодействие, а в конечном итоге – торжество демократии и поражение тоталитаризма...



Rocket Mania

РОЖДЕСТВЕНСКИЙ фейерверк должен быть красивым! Гарантию даем: начав поджигать фитили в *Rocket Mania*, вы навсегда потеряете интерес и к настоящим салютам, и к новогоднему угощению, и вообще ко всей реальной жизни.

Savage



ПО ЖАНРУ SAVAGE представляет собой гибрид шутера и RTS. Игру нельзя назвать безупречной, но надо отдать ей должное – она подняла командное взаимодействие в онлайновых многопользовательских битвах на совершенно новый уровень. Главное – найти хорошего командира и не считать себя чересчур крутым для сбора ресурсов.



Наушники Senheiser PC-150



ЧУВСТВУЕТЕ СЕБЯ ОДИНОКИМ? Наденьте наушники *Senheiser* и болтайте с друзьями, не отвлекаясь от любимой игры. Прочные, удобные, со встроенным микрофоном, они должны стать непременным предметом экипировки любого настоящего геймера.

Age of Wonders: Shadow Magic

ЭТА ИГРА поможет вам пережить потерю стратегического сериала *Heroes of Might and Magic.* Без всякого преувеличения, *Age of Wonders: Shadow Magic* – лучшая походовая фэнтези-стратегия за последние 5 лет. Блестящий AI, продвинутая экономика, превосходная графика, разнообразная магия, сложная ролевая система, генератор случайных карт – вот далеко не полный список достоинств игры, которая подарит вам долгие месяцы неразбавленного стратегического счастья...

Tapwave Zodiac

НЕ ДАЙТЕ внешнему сходству ввести себя в заблуждение – эта штука не имеет ничего общего с *Game Boy! Zodiac* – это карманный компьютер Palm OS 5, на котором можно работать, играть в сотни игр, слушать MP3-файлы и смотреть видео.



Strangers With Candy: Season One

«ПОЧЕМУ ТВОЙ ПАЛЕЦ ВОНЯЕТ КАК ЕГО ЗАДНИЦА?» Если вы – любитель подобных «остроумных» фраз, то настоятельно рекомендуем вам *Strangers With Candy*, там их полным-полно. Квинтэссенция американского юмора на двух DVD-дисках.



The Hulk

У ВАС БЫЛ тяжелый и неудачный день? Не расстраивайтесь, есть отличное средство снять усталость и плохое настроение: простой как три копейки экшен про большого зеленого парня, который может решить любую проблему одним ударом своего пудового кулачища. Море веселья гарантировано.



Toontown

ЛУЧШАЯ на сегодняшний день детская MMORPG от студии Disney. Уже у троих сотрудников CGW дети безнадежно подсели на эту игру, которая умудряется гармонично сочетать групповое взаимодействие и одиночные приключения. А главное – никакой ругани, крови или насилия!

 Экшен  Дешево  Для девушек  Для детей  Военная игра  Мультиплеер  Не игра   RPG   Спорт   Стратегия 



Loading...

Свежие скриншоты самых ожидаемых игр. Под редакцией Даррена Глэдстоуна



AMERICA'S ARMY 2.0

Rainbow Six в бессильной ярости грызет локти – в знак своего глубочайшего уважения к самой красивой в мире бесплатной игре *CGW* представляет своим читателям скриншот из нового адд-она к *America's Army*. Игра будет называться *Special Forces*, и к моменту появления данного номера к продаже она уже должна быть готова (подробности ищите в рубрике *Read Me*). Так что все дружно идем на www.americasarmy.com, скачиваем дистрибутив и играем.



РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ АДД-ОНА:

ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ

«Операция Silent Storm: Часовые» – продолжение трехмерных будней вашего диверсионного отряда в... послевоенное время. Из пепла отгремевших сражений вновь поднимается «Молот Тора» и опять принимается за свои темные дела. Для противодействия его тайным планам ветераны диверсионных отрядов раннее противоборствующих стран достают из шкафов именные маузеры, как в старь наворачивают на них вороненые глушители и объединяются в подпольную организацию «Часовые». Действие игры разворачивается как в привычной и родной Европе, так и в пустынях, шахтах и на зловещих подземных базах *(см. скриншот)*. Помимо этого Нивал обещает множество нового оружия и экономические отношения, т.е. свое боевое оснащение вы будете покупать сами.



ТКБ408 – возможно, если бы не случай, то именно этот автомат заменил бы АК47.

Базука М20 + уравнивает шансы, никто не скажет, что 4 на 2 в таком раскладе – это не честно.



Старая заброшенная шахта… Зачем же здесь такая охрана?
Зинаида и Токи заодно? Нет, это не ошибка, они все боролись по разные стороны баррикады, но боролись с одним и тем же злом, так что же мешает им объединиться?
Незнакомая личность?…
Думаете, вам мерещится? Нет, это действительно АК47 – наверное, самый известный в мире автомат.



Самое страшное, что только может случиться с мужчиной, – это влюбиться в плохую девчонку. Макс так хотел вновь наладить свою загубленную жизнь, и у него это почти получилось, как вдруг, откуда ни возьмись, появляется какая-то девица и переворачивает все вокруг с ног на голову. В результате – вновь свистят пули, рекой льется кровь и выходит игра с красноречивым названием *The Fall of Max Payne*. Релиз второй части приключений отважного полицейского состоялся, обзор мы написали, но все равно стоит на это посмотреть – полюбуйтесь на шикарный скриншот, присланный нам разработчиками.



Read Me

Игровая индустрия – вести с передовой. Под редакцией Кена Брауна

Боец спецназа со специально модифицированной винтовкой – наглядная демонстрация нововведений *America's Army 2.0.*

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Новая версия бесплатного армейского симулятора

Разработчики America's Army: 2.0 собирают информацию в Форте МакКлеллан – тренировочном лагере Сил Специального Назначения. Джонни Лю





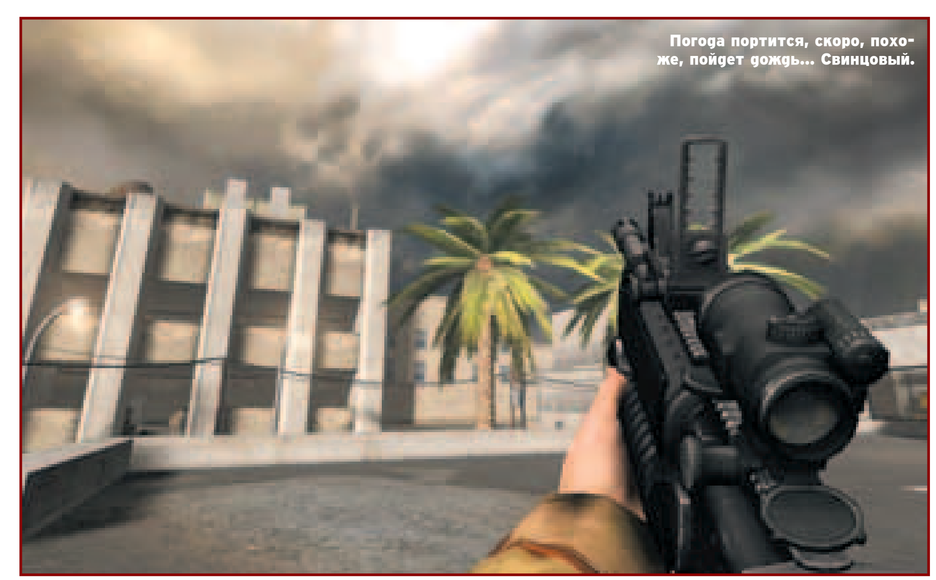


Традиция всячески унижать новичков и поручать им самую тяжелую и противную работу по-прежнему живет и процветает в стенах редакции *CGW*. Немедленно после назначения на должность помощника редактора я получил приказ отправляться в командировку в Алабаму (sweet home...), славящуюся своим гостеприимством и военно-тренировочной базой Особого Дивизиона по Подготовке Сил Специального Назначения к Боевым Действиям в Городских Условиях (*Special Forces Advanced Urban Combat Training Division*) – Фортом МакКлеллан. К счастью, тамошние суровые ребята не стали использовать меня в качестве мишени в своем тире, а напротив, любезно продемонстрировали тяжелейшие тренировки и адские муки, которые должен пройти солдат, чтобы стать Зеленым Беретом. Одновременно со мной в Форте МакКлеллан находились и разработчики *America's Army*, которые собирали материалы для нового адд-она *America's Army: Special Forces*.

Первая часть указанного адд-она должна выйти в конце октября и будет содержать новые задания для однопользовательского режима, в точности соответствующие реалиям подготовки Сил Специального Назначения. Будучи основанной на последней версии движка *Unreal* (той самой, на которой делается *UT2004*), *America's Army v.2.0* щеголяет более качественными моделями персонажей и обновленным спецназовским арсеналом, включающим, среди прочего, зажигательные гранаты и винтовку M4A1 SOPMOD, на которую можно устанавливать гранатомет, оптический прицел и многие другие полезные приспособления.

Как выяснилось, в ходе своего исследовательского тура, проходящего по маршруту: Форт Брагг – БТР Stryker – Форт МакКлеллан, разработчики America's Army v.2.0 забили цифровыми фотографиями три 512-мегабайтных карточки памяти – т.е. сделали более 1500 снимков солдат, боевых машин и оружия. Кроме того, их звукорежиссер, принимавший в свое время участие в создании фильма «Матрица», записал множество звуков выстрелов из различных стволов, включая несколько секретных, стрельба из которых еще никогда не фиксировалась на пленке.


Главное при переноске базуки – не шуметь.


Погода портится, скоро, похоже, пойдет дождь... Свинцовый.

Нас ждут операции по спасению экипажей подбитых вертолетов Black Hawk, ночные разведывательные задания и т.д.

Детали решают все

Пока солдаты выполняют боевые упражнения, майор Рэнди Зигерс (Randy Zeegers) – консультант, принимающий активное участие в проекте *America's Army 2.0*, поворачивается к директору по разработке Джесси МакКри и говорит: «Видите часы Suunto у меня на руке? Каждый из нас носит такие. Вы должны обязательно включить их в игру».

«Вообще-то, солдаты в игре носят перчатки, – отвечает Джесси МакКри, – но думаю, мы сможем показать ваши часы во время лекционных занятий, когда преподаватель поднимает руки вверх». Да, да, некоторые стадии процесса обучения проходят в самых обычных классах – например, занятия по визуальной идентификации наземных машин, самолетов и оружия.

Неожиданно на некотором расстоянии от нас раздается чудовищный «БУМ!». Я от неожиданности чуть не расстался со всем, что держал в руках (записная книжка, фотоаппарат), и с содержимым желудка. Рэнди Зигерс даже бровью не повел.

Взрыв, как выяснилось, прозвучал из «Тира» – временного домика со сьемными стенами, позволяющего моделировать для курсантов самые разные боевые ситуации. Между прочим, большинство солдат, упражняющихся сейчас там, совсем недавно вернулись из командировки в Афганистан...

Через секунду раздается второй взрыв - буквально в трех метрах от меня. Я стою на смотровой площадке, сгибаясь под тяжестью толстенного противовзрывного костюма, и наблюдаю, как солдаты ринулись в атаку, чтобы отобрать у «противника» переносной компьютер, – данное упражнение в точности соответствует одной из миссий в оригинальной версии *America's Army*. Дизайнер уровней Эндрю Боултон (Andrew Boulton) стоит рядом со мной, скрупулезно снимая все на пленку.

Оказывается, два только что прозвучавших взрыва уничтожили двери, преграждавшие штурмовой команде вход в помещение. Джесси МакКри поворачивается к Рэнди Зигерсу: «Только сейчас я понял, как солдаты задают время детонации...»

Зигерс обрывает его на полуслове: «Не надо выдавать журналистам все наши секреты!»

Полный апгрейд

Как известно, первая версия *America's Army* была (по чистому совпадению, конечно) выпущена в День Незави-




Пару секунд назад это место заволакивал густой дым.

симости – 4 июля 2002 года. С тех пор игру скачали миллионы людей, к ней были выпущены многочисленные обновления. «После выпуска оригинальной игры, основное внимание в которой уделялось традиционной пехоте, мы приняли решение перейти к войскам специального назначения, поскольку именно они сыграли главную роль в недавних военных конфликтах», – говорит дизайнер Крис Картер (Chris Carter).

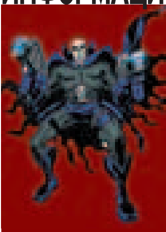
«Бойцы спецназа умны, сильны физически, владеют иностранными языками. Все они – прирожденные лидеры, способные выживать и действовать в одиночку, – а не просто пехота с более совершенным оборудованием», – продолжает он. Задачи миссий в *America's Army 2.0* будут отражать специфику боевой подготовки Зеленых Беретов – нас ждут операции по спасению экипажей подбитых вертолетов Black Hawk, ночные разведывательные рейды и т.д. и т.п. А в многопользовательском режиме у игроков появится возможность использовать продвинутое спецназовское оборудование на популярнейшей карте Pipeline.

На вопрос о планах разработчиков по поводу введения в *America's Army* других родов войск Крис Картер отвечает отрицательно: «Да, представители нескольких родов войск приходили к нам и интересовались проектом, но на данный момент мы считаем, что жанр игры – шутер от первого лица – лучше всего подходит именно для моделирования наземных сил Армии США».

А затем он задумчиво добавляет: «Возможно в игре, посвященной Военно-Морскому Флоту, вам пришлось бы часами драить шваброй палубу...»

Однако, несмотря на все шутки и прибаутки, отпускаемые разработчиками, во время поездки в Алабаму мне стало совершенно ясно – эти люди относятся к своему делу очень серьезно. Огромное количество отснятых фотографий, записанных звуков и голосов солдат, а также прочей информации, собранной непосредственно на «поле боя», – все это дает основания утверждать, что высочайший уровень реализма, продемонстрированный в первой части, никуда не денется и в новой версии *America's Army*. А появление в игре Сил Специального Назначения, несомненно, добавит ей увлекательности и разнообразия. И главное – все это по-прежнему совершенно бесплатно!

ИНФОРМАЦИОННЫЙ КАНАЛ



FREEDOM FORCE 2

Победив злодеев с экзотическими именами Nuclear Winter, The Shadow, Mr. Mechanical, а главное – гнусного Time Master'а, герои из города Patriot City вновь взялись за своих излюбленных врагов – нацистов. Студия Irrational Games, создатель *System Shock 2*, готовит к весне 2004 года игру под названием *Freedom Force versus The Third Reich*. По словам разработчиков, вторая часть будет выдержана в том же комиксовом стиле, что и оригинал, в ней появятся новые герои и злодеи, боевая система будет усовершенствована, а графика – кардинально обновлена.

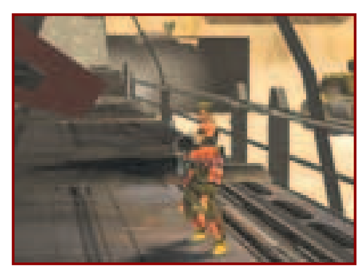
Сюжет вкратце таков: команда супергероев возвращается в прошлое, чтобы разгромить защитника Рейха по имени Blitzkrieg. Руководитель Irrational Games Кен Левайн (Ken Levine) клянется также, что AI персонажей подвергся существенному улучшению, и что теперь они будут требовать значительно меньше микро-менеджмента, научившись действовать более самостоятельно.

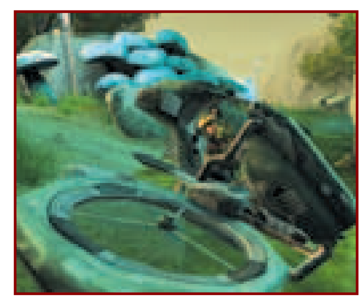


QUEST FOR SADDAM

Если вам не дает покоя тот факт, что вся армия США так до сих пор и не смогла поймать Саддама Хуссейна, можете попробовать лично исправить ситуацию в игре *Quest for Saddam*. В этом шутере нам предстоит выследить и изловить бывшего иракского диктатора, попутно наслаждаясь низкопробными приколами, вроде зрелища Саддама и Усамы Бин Ладена, моющихся в ванне. Графика здесь хуже, чем в большинстве современных бесплатных модов, контент – откровенно примитивен, но если вам не жаль потратить 15 долларов на игру, выглядящую как приснопамятная *Redneck Rampage*, то флаг вам в руки. Дистрибутив можно скачать по адресу: www.questforsaddam.com.


Одна из новых карт для режима Assault представляет собой поезд, на полной скорости несущийся по пустынной равнине.

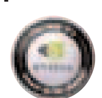

Внимание, посадка на Поезд Смерти заканчивается!


Оцените размер этих грибов!

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Штурм Плезантона

Возвращение режима Assault и появление боевых машин – две главные сенсации калифорнийской презентации UT2004. *Джонни Лю*



Вообще говоря, в калифорнийском городке Плезантон нет абсолютно ничего приятного (игра слов: pleasant – приятный). На первый взгляд, это просто сонный, грязноватый пригород Сан-Франциско, а при более пристальном рассмотрении зрелище становится еще менее привлекательным. Но глава студии Epic Games Клифф Блежински (Cliff Bleszinski) умудрился в одночасье все изменить – в один прекрасный сентябрьский день он устроил для игровой прессы презентацию пререлизной версии *Unreal Tournament 2004* в местном кибер-кафе. Не торопясь, во всех подробностях Клиффи Б. рассказал журналистам об особенностях своего нового детища – начиная с возвращения мода *Assault* и заканчивая появлением боевых машин, кардинально меняющих геймплей *UT*.

Одна из новых карт для режима *Assault* представляет собой поезд, на полной скорости несущийся по пустынной равнине. Нападающая команда стремится как можно быстрее захватить перевозимую в поезде ядерную ракету, в то время как защищающиеся игроки отстреливают своих противников из заранее выбранных, стратегически выгодных укрытий в самых разных местах состава. На другой Assault-карте нападающие прилетают к гигантской космической станции на истребителях, и их цель – взорвать ее хорошо защищенный и мощно укрепленный реактор.

Больше всего мне понравился одноместный глайдер, который может довольно высоко подниматься в воздух, а затем – пикировать вниз, давя противников в лепешку.

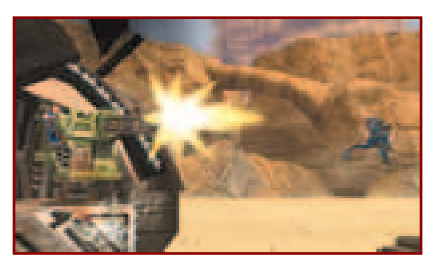
Если не считать космических истребителей, то больше всего из новых боевых машин мне понравился одноместный глайдер, который может довольно высоко подниматься в воздух и затем пикировать вниз, давя противников в лепешку. А главное – после выполнения такого трюка игровой комментатор громко кричит: «VEHICULAR MANSLAUGHTER!»

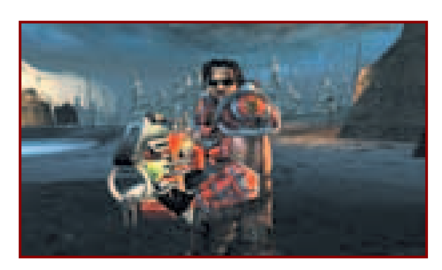
Кроме того, в число наземных боевых машин входят: одноместный бомбомет и грузовик для трех человек с гигантской пушкой, стреляющей пульсирующими шарами; причем их можно выпустить таким образом, что они взорвутся все разом, уничтожив все живое в округе.

В целях сохранения баланса в игру была также введена и специальная «противотанковая» базука – AVRL (Anti-Vehicle Rocket Launcher), специально предназначенная для уничтожения всевозможных наземных и летающих транспортных средств и практически бесполезная против пеших игроков.

В день презентации базука AVRL имела яркий вишнево-красный цвет, но практика показала, что он иногда сбивает с толку игроков синей команды. В этой связи дизайнеры внесли в список «последних штрихов» к игре подбор более подходящего цвета для пушки. А выход *UT2004*, как и прежде, намечен на эту зиму.









Выглядит очень похоже на *Myst*, не правда ли? А знаете почему? Потому что это он и есть.

Uru: Ages Beyond Myst

Придут ли геймеры в мир, созданный Cyan? **Роберт Коффей**

Ура! Наконец-то мы получим возможность переключать рычаги, выстраивать предметы в правильном порядке и запускать давным-давно остановившиеся древние машины в онлайне вместе с друзьями! Вот счастье-то...

ОК, возможно, я выразился чересчур грубо и цинично – игра *Uru: Ages Beyond Myst,* официально являющаяся четвертой частью самой популярной в мире адвенчурной серии, столь люто ненавидимой т.н. «хардкорными» геймерами, не заслуживает такого обращения. Попытаюсь выразиться более мягко и тактично: *Uru* – это самая большая и масштабная игра линейки *Myst* с поистине огромной одиночной кампанией и возможностью ежемесячно скачивать новый контент и играть вместе с друзьями в режиме online. Не могу сказать, что идея ежемесячно платить за новые порции рычагов и неработающих двигателей на солнечной энергии меня лично приводит в восторг, но для фанатов вселенной *Myst* такая перспектива вполне может оказаться воплощением чистого счастья, настоящей манной небесной. Главным и неоспоримым достоинством *Uru* является, конечно же, графика, еще сильнее поднимающая высочайшие стандарты качества, свойственные всей серии *Myst*. Нас ждут невероятно красивые, полностью трехмерные уровни, по которым можно будет свободно перемещаться, влезать на вершины механизмов и переходить пропасти по тонким, качающимся мосткам, наслаждаясь красочными, захватывающими дух видами этого чужеродного для нас мира. А затем начнется стандартная работа: переключение рычагов, сбор камней Bahro и т.д. С точки зрения сюжета и геймплея *Uru* является классическим представителем линейки *Myst* – невероятно увлекательным в процессе игры и быстро забывающимся после завершения прохождения.

Важнейшим нововведением *Uru: Ages Beyond Myst* является онлайновый компонент. Я понимаю, что это звучит весьма необычно, но официальная информация такова: через месяц после появления игры в продаже (дата выхода назначена на ноябрь) будет запущен сетевой режим, который позволит нам проходить одиночную кампанию вместе с друзьями, а также исследовать ежемесячно появляющиеся новые территории. Кроме того, на онлайновых просторах *Uru* будут попадаться головоломки, для решения которых потребуются совместные усилия нескольких игроков. Все будет в высшей степени цивилизованно – никаких смертей или драк между персонажами. А для того чтобы предотвратить кемперство у... хм... редких и ценных паззлов, для каждой группы игроков будут создаваться т.н. «карманные вселенные», в которых те смогут спокойно исследовать мир, не опасаясь, что им кто-нибудь помешает.

Признаюсь честно – я не испытываю по поводу *Uru: Ages Beyond Myst* никакого особого энтузиазма, но для любителей классических паззловых адвенчур и фанатов серии игра имеет все шансы стать настоящим откровением.

ЭКСПРЕСС-ОПРОС



Опрос был проведен на сайте gamers.com

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ



ХОРОШИЙ
THE SIMPSONS: HIT & RUN

Вы можете подумать, что у нас не все в порядке с головами, или что мы просто перепутали порядок новостей, раз в разделе «Хороший» написано о PC-версии приставочной игрушки, сделанной по мотивам телевизионного мультсериала. Но на самом деле никакой ошибки здесь нет, и на голову мы тоже пока не жалуемся – дело в том, что, во-первых, *«Симпсоны»* – это лучшее телешоу всех времен и народов, а во-вторых, *The Simpsons: Hit & Run* представляет собой невероятно смешную пародию на игры вообще и GTA в частности. Первая по-настоящему хорошая игрушка, сделанная по лицензии *«Симпсонов»*.



ПЛОХОЙ
HALF-LIFE 2 ОТЛОЖЕН

Вообще-то, ничего особо удивительного здесь нет, учитывая поистине выдающиеся достижения студии Valve на поприще бесконечного переноса сроков выхода своих игр. В течение долгого времени разработчики с пеной у рта утверждали, что *Half-Life 2* непременно появится в продаже 30 сентября, а теперь они заявляют, что в лучшем случае это произойдет к Рождеству. М-да... Внутренний голос подсказывает нам, что в 2003 году игры нам не видать. И, скорее всего, дизайнеры Valve еще несколько месяцев назад знали, что срок выхода придется перенести, и при этом продолжали сознательно вводить всех нас в заблуждение. Впрочем, что с них взять – это же Valve...



ЗЛОЙ
В HALO НЕТ РЕЖИМА CO-OP

Что за дикие выходки позволяет себе Microsoft?! Вначале нас заставляют 2 года ждать выхода игры. Затем она все-таки появляется на PC, но без одной из самых классных и популярных своих фишек – кооперативного режима. Мы не желаем слышать никаких извинений и объяснений – такой подлости нет и быть не может оправдания. У разработчиков было 2 года (!), чтобы сделать все как надо, а они взяли и все испортили. Молодец, Microsoft, продолжай в том же духе.





В борьбе за свободу Франции Жанне предстоит истребить полчища врагов.



Эскорт персонажей – один из самых распространенных типов заданий.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Joan of Arc

Хватит ли вам мужества сражаться как женщина? Райан Скотт

В свое время юная (ей тогда еще даже пить вино официально было нельзя) Жанна д'Арк умудрилась из никому не известной сельской девушки превратиться во всемирно известного полководца. Пламенная вера и любовь к родине побудили ее начать борьбу за освобождение Франции от английской оккупации, а после выполнения этой святой миссии Жанну, в знак признания ее заслуг, заживо сожгли на костре. Хорошая награда, ничего не скажешь...

К счастью в игре *Wars and Warriors: Joan of Arc* от знаменитого дизайнера Тревора Чана (Trevor Chan) и его студии Enlight Software (разработчики *Seven Kingdoms* и *Capitalism*), представляющей собой гибрид экшена и стратегии, гореть вам, скорее всего, не придется. *Joan of Arc* даст геймерам возможность повторить подвиги Орлеанской Девы в перспективах от первого и от третьего лица, кроме того, в игре будут присутствовать элементы RPG, выражающиеся в повышении характеристик героини по мере набора той опыта.

В роли Жанны д'Арк нам предстоит с боями преодолеть девять огромных уровней, на которых вольготно расположатся укрепленные замки и детально смоделированные средневековые города. Задания обещаны самые разнообразные – эскорт ключевых персонажей через враждебные территории, посещение определенных локаций, уничтожение врагов, взятие крепостей и т.д., причем именно за их успешное выполнение героине будут выдаваться очки опыта и всевозможные бонусные предметы.

В игре будет множество специфических средневековых военных машин и типов войск (стенобитные орудия, пучники, кавалерия и т.д.). Боевой движок поддерживает перспективу от первого лица, и хотя на данный момент сражения выглядят несколько упрощенно, уже сейчас имеется несколько весьма любопытных опций, например стрельба из лука с видом «из глаз». А еще можно будет ездить и сражаться на лошадях, осаждать города с использованием катапульт, пушек и требушетов и т.д. и т.п...

Восхождение Жанны д'Арк к славе начнется ближе к Рождеству.

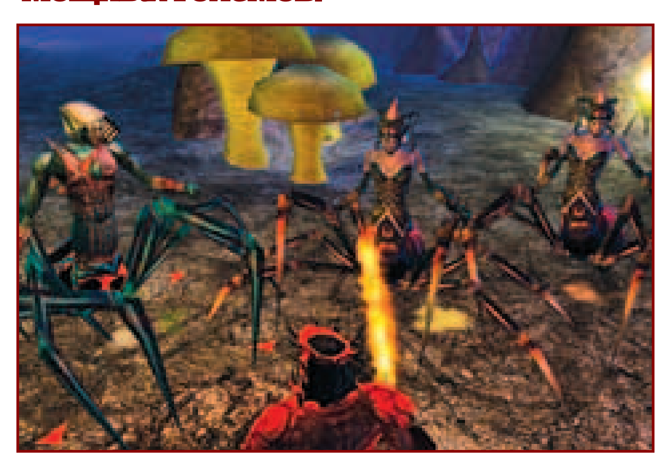
ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Hordes of the Underdark

Очередной адд-он к Neverwinter Nights щеголяет улучшенной графикой и множеством новых возможностей. Джонни Лю



В адд-оне появится множество новых противников, включая невероятно мощных големов.



Выходящий к Рождеству новый адд-он к *Neverwinter Nights* с красноречивым названием *Hordes of the Underdark* – это бесконечные жуткие подземелья, кровавые сражения и безнадежный поиск потерянной любви... Сотрудник студии BioWare Том Оуле (Tom Ohle) любезно показал мне небольшое приключение из него, иллюстрирующее некоторые новые игровые фишки и возможности. Среди нововведений хотелось бы особо отметить шесть престиж-классов, в число которых входит крылатый Dragon Disciple. (На самом деле его крылья – чистой воды показуха, летать этот герой не может.) Кроме того, в адд-оне появятся новые фасоны предметов одежды (например, плащей) и множество новых противников, включая невероятно мощных големов.

Число полигонов в кадре существенно возросло, а диапазон масштабирования расширился, что самым положительным образом сказалось на качестве картинки.

Главный квест одиночной кампании заключается в спасении города Waterdeep, и максимальный уровень, которого сможет достичь герой, был увеличен ровно вдвое - с 20-го по 40-й. В целом, адд-он будет значительно более сложным в прохождении по сравнению с оригинальной Neverwinter Nights, поскольку он изначально рассчитан на высокоуровневых прокачанных героев.

Признаюсь честно: бродя по темным лабиринтам, я так и не смог найти свою пропавшую любовь, но поклонники серии *NWN*, несомненно, ее отыщут. Осталось лишь совсем немного подождать...



САМОПАЛ: ВТОРАЯ ЖИЗНЬ

Т. Бирл Бэйкер

Сбить Красного Барона.

Full Canvas Jacket
$28
www.plgrafix.com

Мы очень долго ждали летного симулятора про Первую мировую войну, который смог бы превзойти по качеству легендарную игру *Red Baron 3D*. Сейчас такая вещь, наконец, появилась, но по иронии судьбы она представляет собой ничто иное, как мод к *RB3D*.

Впрочем, назвать данный проект обычным модом было бы не совсем справедливо. Графика выглядит просто потрясающе, особенно по сравнению с блеклыми текстурами и примитивными моделями оригинального *RB3D*. Благодаря специальной программе даже при отсутствии старой видеокарты семейства Voodoo в вашем компьютере вы сможете насладиться всеми преимуществами интерфейса Glide, не прибегая к ущербной версии Direct3D, встроенной в игровой движок. Что самое приятное, мод поддерживает разрешения экрана вплоть до 1280x1024 – такого в оригинальном *RB3D* нельзя было добиться даже с помощью двух карт Voodoo 2, одновременно работающих в режиме SLI.

Летная физика и модель повреждений были полностью переделаны, и теперь для того чтобы уничтожить противника, нужно целиться или в двигатель его самолета, или в голову пилота. Все управляется и настраивается с помощью нового удобного интерфейса, позволяющего быстро и эффективно регулировать любые опции.

Игра настолько велика, что приобрести ее можно только на CD, а если неважное качество пользовательских модов, с которыми вы до этого имели дело, не вызывает у вас энтузиазма по поводу необходимости платить $28 за фанатский проект, спешу успокоить: вы поймете, что не зря потратили кровные деньги, когда будете подбитым возвращаться на базу с первой же сюжетной миссии, прилагая все усилия, чтобы самолет не врезался в фотореалистичную землю.



КНИГИ

Плохие стихи

Вышла первая книга стихов о видеоиграх. Хорошо бы, она оказалась и последней... **Кен Браун**

В предисловии к ужасающе плохой книге стихов под названием *Blue Wizard is About to Die* ее автор – Сет Баркан (Seth Barkan) – пишет, что его целью было воспеть игры «как произведения искусства, каковыми они и являются». Самое обидно, что этот низкопробный сборник достигает цели прямо противоположной – непонятно, на что рассчитывал начинающий поэт, выдавая перлы типа: «Bub and Bob/get da banana!/ICE CREAM! Explode/Mr. Enemy; BAD BAD BAD!» Последняя строка, впрочем, вполне к месту – действительно, ОЧЕНЬ ПЛОХО.

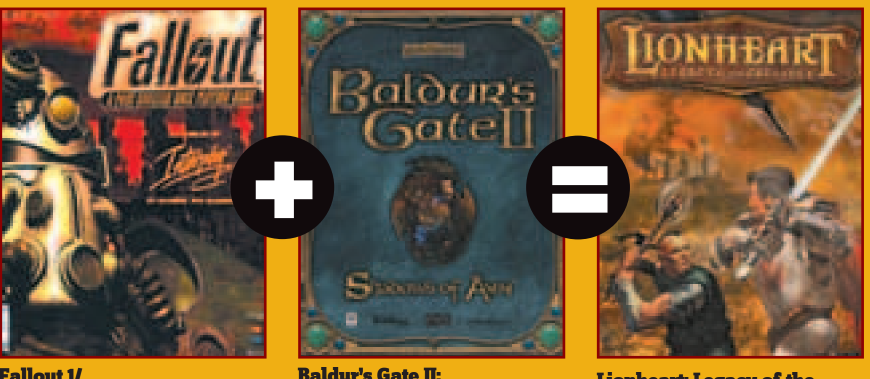
Книга включает около 50 экзерсисов «в виде прозы, стихов и эмоциональных зарисовок о видеоиграх, написанных в период с 1980 по 2003 гг.». В них описывается множество игр, начиная с древних аркад 80-х годов и до *Mario* и *Counter-Strike*. Нельзя сказать, что абсолютно все эти творения ужасны. В принципе, Сет Баркан (и его издатель) заслуживают даже определенного уважения за сам факт публикации книги стихов об играх, но без отвращения читать их детище, скорее всего, смогут лишь младшие представители «поколения X», обладающие врожденной склонностью ко всему дурному, пошлому и безвкусному. Для нормального человека читать *Blue Wizard is About to Die* – это все равно что играть во *Frogger* или смотреть дурацкий сериал «*Могучие рейнджеры*» – при желании можно посмеяться над этим наивным бредом, можно поностальгировать о собственном детстве, но ни о каком «искусстве» здесь даже речи идти не может.



ПОМОЕЧНЫЙ НЫРЯЛЬЩИК

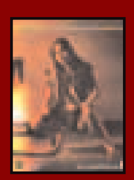
Добываем золотишко из корзин для уцененных товаров. Райан Скотт

Мечтаете о какой-нибудь большой, серьезной RPG в стиле *Fallout*? Вот и мы тоже о ней мечтаем... К сожалению, вышедшая недавно игра *Lionheart: Legacy of the Crusader*, использующая ролевую систему *Fallout*, катастрофически не оправдала возлагаемых на нее ожиданий. Но не все еще потеряно: за те деньги, которые можно было бы потратить на *Lionheart*, вы можете купить сборник *Fallout 1/Fallout 2*, коллекционное издание *Baldur's Gate II* и свежую горячую пиццу! Если и это не удовлетворит ваш ролевой голод, то я, признаться, даже не знаю, что и посоветовать...



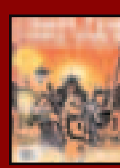
Fallout 1/ Fallout 2 Bundle $20 + **Baldur's Gate II: The Collection $20** = **Lionheart: Legacy of the Crusader $50**

5, 10, 15 ЛЕТ НАЗАД В *CGW*



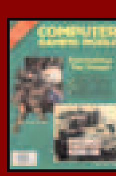
5 лет назад, декабрь 1998

Мы готовы биться об заклад, что вы никогда не видели такой жуткой рекламы, как та, что была опубликована в том номере, – фотография женщины в лохмотьях и цепях, каким-то необъяснимым образом связанная с *Unreal*. А еще в декабрьском выпуске в разделе «Письма» была напечатана впечатляющая подборка гневных посланий от начисто лишенных юмора канадцев, послужившая, в конечном итоге, причиной для создания специальной рубрики «Уголок злого канадца».



10 лет назад, декабрь 1993

Как известно, Myst является одной из самых часто ругаемых PC-игр всех времен и народов – но мы все равно любим этот классический квест и при каждом удобном случае хвалим его. Обзор Myst в том номере имел подзаголовок «Живая классика на CD». Мы были совершенно покорены великолепной графикой игры, и не только мы – первый *Myst* очень быстро стал самой продаваемой в мире игрой и держал пальму первенства вплоть до самого выхода *The Sims*. Между прочим, игры на CD в то время выходили очень редко, поэтому обзоры к ним мы публиковали в специальной подрубрике «CD-ROM Reviews» – отдельно от других игр. За графику, выглядевшую особенно выигрышно по сравнению с большинством тогдашних хитов (например, с отрецензированном в том же номере *Privateer*), мы простили *Myst* очень многое – и лабиринты, и головоломки с рычагами, и все остальное.



15 лет назад, декабрь 1988

Опубликованная в том выпуске реклама гласила: «Графика новой игры от Infocom заставит вас подпрыгнуть до потолка!» На самом деле, это, конечно же, было не так, и никто из нас не сделал даже низкого прыжка. Но сейчас, глядя на скриншоты 15-летней давности, мы вынуждены признать, что истоки графической революции, приведшей впоследствии к появлению великолепного *Myst*, лежат именно там, в далеком 88-м. Ведь в то время факт наличия в игре хоть какой-то графики сам по себе уже был огромным достижением – особенно для компании, до этого специализировавшейся исключительно по текстовым адвенчурам. А еще в этом номере рассказывалось о множестве игр, посвященных американской Войне за независимость, и об еще большем количестве фэнтези-RPG. Золотое было времечко...

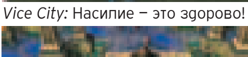
Горячая двацатка

Не знаете, во что бы поиграть? Здесь вы найдете ответы на все свои вопросы!

МЕСТО	ИГРА + РАЗРАБОТЧИК	РЕЙТИНГ
1	**Grand Theft Auto: Vice City** (Rockstar)	★★★★★
2	**WarCraft III: The Frozen Throne** (Blizzard)	★★★★☆
3	**Madden NFL 2004** (EA Sports)	★★★★½
4	**Tony Hawk's Pro Skater 4** (Activision)	★★★★☆
5	**Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII** (Electronic Arts)	★★★★½
6	**Midnight Club II** (Rockstar)	★★★½☆
7	**Enter the Matrix** (Atari)	★★½☆☆
8	**Rise of Nations** (Microsoft)	★★★★☆
9	**Tron 2.0** (Disney)	★★★★½
10	**The Elder Scrolls III: Bloodmoon** (Bethesda)	★★★★☆

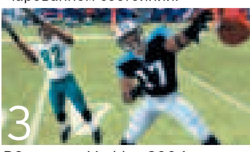


Vice City: Насилие – это здорово!





Frozen Throne продолжает держать любителей *WarCraft III* в зачарованном состоянии.



PC-версия *Madden 2004* на голову выше своего приставочного оригинала.

МЕСТО	ИГРА + РАЗРАБОТЧИК	РЕЙТИНГ
11	**PlanetSide** (Sony Online Entertainment)	★★★★☆
12	**Star Wars Galaxies** (LucasArts)	★★½☆☆
13	**Delta Force 3: Black Hawk Down** (NovaLogic)	★★★★☆
14	**Day of Defeat** (Activision)	★★★★☆
15	**Age of Wonders: Shadow Magic** (Gathering)	★★★★½
16	**The Hulk** (Atari)	★★★★☆
17	**Galactic Civilizations** (Strategy First)	★★★★½
18	**Homeworld 2** (Vivendi)	★★½☆☆
19	**Tomb Raider: Angel of Darkness** (Eidos)	★½☆☆☆
20	**Medieval: Total War–Viking Invasion** (Activision)	★★★★½

«Горячая двацатка» была составлена по результатам опроса наших читателей, указавших свои любимые игры за последние шесть месяцев. Чтобы принять участие в голосовании, зайдите на наш сайт – www.computergaming.com.

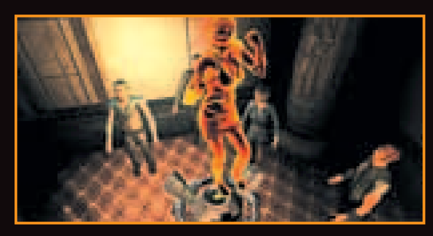
Мексиканские негодяи
101.7fm Наше радио

Мария! Ты знаешь, что произошло с нашим другом, негодяем Фернандесом?
Нет, Антонио.
Какие-то негодяи избили его так, что его невозможно узнать, а вдобавок отняли все документы. И теперь он не может доказать, что он Фернандес.
Какой ужас, Антонио! Нужно ему чем-то помочь!
Но чем, Мария? Ведь мы не врачи, и не работаем в полиции, чтобы восстановить его документы, а денег мы ему все равно не дадим.
Мария, Антонио, откройте! Это я, ваш друг негодяй Фернандес. Меня избили до неузнаваемости и отняли все документы. Разрешите мне позвонить от вас в полицию!
Так мы тебе и поверили, самозванец! Ты совсем не похож на Фернандеса. Пошел прочь, негодяй!
Антонио, а может, это все-таки был Фернандес?
Ну что ты, Мария! Если бы это был Фернандес, мы бы его обязательно узнали.
Да, ведь он – наш друг!

ИГРОВОЙ ТРУБОПРОВОД

Рождественский водопад релизов. Райан Скотт

Рождество – это время, когда выходит примерно половина игр, ожидаемых нами в течение всего прошедшего года (а остальные плавно переезжают на следующий год). И это хорошо, потому что если бы они вышли ВСЕ, то мы просто утонули бы в этом бушующем потоке.







1 DEUS EX: INVISIBLE WAR. Продолжение великой кибер-панковской RPG, собравшей три года назад множество титулов и наград, должно выйти 2 декабря. С точки зрения качества графики, реалистичности физики, свободы геймплея и нелинейности сюжета *Invisible War* одной левой уделывает всех своих конкурентов. Встраиваемые в организм героя импланты – Biomods – позволят ему видеть сквозь стены, бегать быстрее, чем ездят автомобили, прыгать на 12 метров, мгновенно излечивать раны и становиться невидимым для вражеских радаров. Для тех, кто пока так и не сподобился пройти оригинальный *Deux Ex*, сейчас имеется последняя возможность исправить это упущение.

2 BEYOND GOOD & EVIL. Совсем недавно наш сотрудник Джонни Лю имел возможность ознакомиться с текущей версией этого любопытного представителя жанра Action/Adventure, и то, что он увидел, ему очень понравилось. Игру разрабатывают создатели серии Rayman, сюжет заключается в том, что девочка Джейд и ее друзья расследуют происки секретных правительственных служб на своей родной планете Hyllis. Графический стиль – что-то среднее между аниме и французскими комиксами. Огромные уровни, полная свобода передвижения и нелинейный геймплей прилагаются.

3 ULTIMA X: ODYSSEY. Вас тошнит от *Ultima Online?* Вы разочарованы глючным кошмаром под названием *Ultima IX: Ascension?* В 2004 году Electronic Arts планирует вдохнуть в прославленную игровую вселенную новую жизнь и заодно завоевать приличный сегмент MMORPG-рынка, выпустив *Ultima X: Odyssey*. Новая *«Ультима»* потрясающе выглядит, играется легко и ненапряжно и использует новейшую версию движка *Unreal* (вообще, в последнее время это становится модным). На данный момент главный вопрос заключается в том, сможет ли *Odyssey* со всеми своими инновациями вписаться в каноны мира *Ultima?* Будем надеяться, что да.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Alias	Acclaim	IV кв. '03
Armed & Dangerous	LucasArts	IV кв. '03
Armored Assault	iEntertainment Network	IV кв. '03
Battlefield Command	Codemasters	II кв. '04
Battlefield Vietnam	EA Games	I кв. '04
Beyond Good & Evil	Ubisoft	IV кв. '03
Black & White II	Electronic Arts	I кв. '04
Broken Sword: The Sleeping Dragon	The Adventure Company	IV кв. '03
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	I кв. '04
Call of Duty	Activision	IV кв. '03
City of Heroes	NCsoft	I кв. '04
Contract J.A.C.K.	VU Games	IV кв. '03
Damn Dirty Apes	Capcom	IV кв. '03
Dead to Rights	Hip Interactive	IV кв. '03
Delta Force: Black Hawk Down–Team Sabre	NovaLogic	I кв. '04
Deus Ex: Invisible War	Eidos Interactive	IV кв. '03
Doom III	Activision	I кв. '04
Driver 3	Atari	I кв. '04
Dungeon Siege: Legends of Aranna	Microsoft	IV кв. '03
Dungeon Siege II	Microsoft	2004
EverQuest II	Sony Online	IV кв. '03
Evil Genius	VU Games	III кв. '04
Far Cry	Ubisoft	IV кв. '03
Final Fantasy XI	Square Enix	IV кв. '03
Gladiator: Sword of Vengeance	Acclaim	IV кв. '03
Ground Control 2: Operation Exodus	NDA Productions	IV кв. '03
Guild Wars	NCsoft	2004
Half-Life 2	VU Games	IV кв. '03
The Hobbit	Sierra	IV кв. '03
Horizons: Empire of Istaria	Atari	IV кв. '03
Joan of Arc	Enlight	IV кв. '03
Joint Operations	NovaLogic	I кв. '04
Kelly Slater's Pro Surfer	Aspyr	2003
Larry Bond's Harpoon 4	Ubisoft	IV кв. '03
Lineage II: The Chaotic Chronicle	NCsoft	IV кв. '03
Lords of EverQuest	SOE	IV кв. '03
Lords of the Realm III	Sierra	IV кв. '03
The Lord of the Rings: The Return of the King	Electronic Arts	IV кв. '03
The Lord of the Rings: War of the Ring	Black Label	IV кв. '03
Magic: The Gathering – Battlegrounds	Atari	IV кв. '03
Magic: The Gathering Online 2.0	Wizards of the Coast	IV кв. '03
The Matrix Online	Ubisoft	2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts	I кв. '04
Men of Valor: Vietnam	Sierra	I кв. '04
Middle-Earth Online	VU Games	2004
The Movies	Activision	II кв. '04
Mythica	Microsoft	Q4 2004
Need for Speed Underground	Electronic Arts	IV кв. '03
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	Atari	IV кв. '03
Operation Flashpoint 2	Codemasters	Q4 2004
PlanetSide: Core Combat	SOE	IV кв. '03
Postal 2 Multiplayer	Whiptail Interactive	IV кв. '03
Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft	IV кв. '03
Rome: Total War	Activision	I кв. '04
Sam & Max: Freelance Police	LucasArts	I кв. '04
Secret Weapons Over Normandy	LucasArts	IV кв. '03
Shade: Wrath of Angels	Cenega	2004
The Simpsons: Hit & Run	VU Games	IV кв. '03
The Sims: Makin' Magic	Electronic Arts	IV кв. '03
The Sims 2	Electronic Arts	I кв. '04
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	I кв. '04
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts	IV кв. '03
Stalker: Oblivion Lost	THQ	2004
SWAT: Urban Justice	Sierra	неизвестно
Team Fortress 2: Brotherhood of Arms	Sierra	IV кв. '04
Terminator 3: War of the Machines	Atari	IV кв. '03
Thief III	Eidos Interactive	II кв. '04
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA Sports	IV кв. '03
Tribes: Vengeance	Sierra	IV кв. '04
Trinity: The Shatter Effect	Activision	II кв. '04
Ultima X: Odyssey	Electronic Arts	I кв. '04
Unreal Tournament 2004	Atari	IV кв. '03
Uru: Ages Beyond Myst	Ubisoft	IV кв. '03
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	Activision	I кв. '04
Vegas: Make it Big	Empire Interactive	IV кв. '03
World of WarCraft	Blizzard	II кв. '04

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ



101 free games

САМЫЙ ПОЛНЫЙ ГАЙД ПО ЛУЧШИМ FREEWARE И SHAREWARE ИГРАМ, MODAM И ДРУГИМ ПРИМОЧКАМ

РЕДАКЦИЯ CGW

ИЛЛЮСТРАЦИЯ: ДЖОН ЮЛАНД

БРАТ-ГЕЙМЕР! ОТОРВИСЬ НА СЕКУНДУ ОТ корзины с уцененными играми и взгляни на себя со стороны – неужели тебе не стыдно так открыто демонстрировать свою страсть к всевозможной дешевке? Не стыдно? Ну и ладно. Мы, на самом деле, тоже очень любим дешевку и халяву. А что в этом такого? Вы только поглядите, СКОЛЬКО стоят современные коммерческие игры! И если бы издатели не присылали в *CGW* на рецензию все свои новые игрушки совершенно бесплатно, мы точно так же шакалили бы в магазинах, роясь во всевозможном уцененном отстое. Чтобы исправить это неприятное положение, мы решили предложить своим читателям список лучших бесплатных модов, игр и адд-онов, доступных в Интернете.

Ниже – результаты проделанной нами работы. Убив бессчетное количество часов на скачивание, инсталляцию и тестирование всех этих программ, мы отобрали для вас самое лучшее. Большинство файлов (или линки к ним) можно найти на нашем сайте (101games.computergaming. com), и все они достойны вашего времени и внимания, гарантируем.

101 БЕСПЛАТНАЯ ИГРА


FREE!

freeware

ИГРЫ, РАСПРОСТРАНЯЕМЫЕ БЕСПЛАТНО

Если знать, где искать, то в Сети можно найти множество всевозможных бесплатных развлекательных программ. Среди них есть как старые, так и новые – от практически не занимающих места простеньких игрушек, основная цель которых – помочь вам убить время, до огромных архивов, вполне достойных того, чтобы продаваться на CD. Иногда просто диву даешься – почему авторы не берут за них денег?

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY



ДАЖЕ ЕСЛИ БЫ ЭТОТ МУЛЬТИПЛЕЕРНЫЙ АДД-ОН К RTCW СТОИЛ ДОЛЛАРОВ 30, мы все равно рекомендовали бы вам его купить, но Activision распространяет *Enemy Territory* совершенно БЕСПЛАТНО! Так что бросайте журнал и срочно запускайте Интернет! Адд-он включает полноценную кампанию, которую могут проходить до 32 игроков, повышая с боями свои навыки и способности. Кроме того, в *Enemy Territory* появляются несколько новых классов персонажей, совершенно незаменимых при командной игре.

STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR



НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ лучшим тактическим воргеймом про Вторую мировую считается *Combat Mission*, но благодаря *Steel Panthers: World at War* вы можете сэкономить кучу денег и при этом получить море удовольствия. Эта старая DOS-овская игрушка была адаптирована под Windows, а сценариев в ней достаточно, чтобы занять хардкорных воргеймеров на ближайшие несколько лет.

AMERICA'S ARMY: OPERATIONS

НА САМОМ ДЕЛЕ ЭТОТ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР нельзя назвать бесплатным в полном смысле этого слова – американские налогоплательщики заплатили за его разработку своими полновесными налоговыми баксами. Игра посвящена командным антитеррористическим операциям и по ряду параметров превосходит даже знаменитую тактическую серию *Rainbow Six*. Главное достоинство *America's Army* – полный реализм абсолютно во всем, включая тренировки, боевую подготовку и командное взаимодействие подразделений. А в конце октября выходит адд-он *Special Forces*, посвященный спецназу...

grand theft auto

НЕ ГОВОРИТЕ ЭТОГО СЕНАТОРУ США ДЖО ЛИБЕРМАНУ, но с веб-сайта Rockstar Games можно совершенно бесплатно скачать полную версию игры, положившей начало серии *Grand Theft Auto* и приведшей в конечном итоге к появлению *GTA3* и *GTA: Vice City*. Правда, дистрибутив занимает целых 328 MB, а Rockstar ограничивает число клиентов, одновременно его качающих, но поверьте, эта вещь того стоит!



Серая Зона

ИГРОВЫЕ ЭМУЛЯТОРЫ

На протяжении всей истории игровой индустрии эмуляция всегда была очень щекотливой темой. С одной стороны, она позволяет продлить жизнь классическим шедеврам. Кроме того, она дает возможность молодым талантливым программистам проявить себя – ведь большинство эмуляторов написаны любителями-энтузиастами. С другой стороны, многие игровые компании в высшей степени трепетно относятся к своей собственности, даже если речь идет о давным-давно забытых продуктах, и относятся к эмуляторам весьма отрицательно. *CGW* по данному вопросу занимает компромиссную позицию: мы представляем вам список лучших на сегодняшний день программ-эмуляторов, но не говорим, где можно найти поддерживаемые ими игры. А дальше – все в ваших руках.

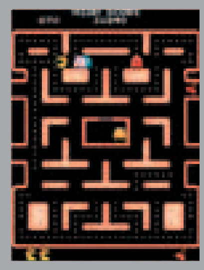
APPLEWIN

Хотите вспомнить молодость и сыграть в *Oregon Trail?* А в *Karateka?* Или в *Ultima IV?* Рекомендуем *AppleWin* – весьма удобный и компактный эмулятор Apple IIe, созданный немецкими умельцами.

FCE ULTRA

Если вы – фанат древней приставки Nintendo Entertainment System, то *FCE Ultra* – оптимальный эмулятор для игр с данной платформы.

MAME



По всей видимости, программа с длинным названием Multiple Arcade Machine Emulator (MAME) является самым лучшим и широко известным эмулятором, поддерживающим огромное количество старых аркадных игр. Если вы не знаете с чего начать, начните с MAME.

SCUMMVM

Если вас прошибает ностальгическая слеза при упоминании «золотого века» графических адвенчур, вроде *Maniac Mansion*, то *ScummVM* – ваш выбор!

UOX3

Аббревиатура *UOX3* расшифровывается как *Ultima Offline eXperiment 3* – это фанатский эмулятор сервера *Ultima Online*, позволяющий играть в популярнейшую MMORPG в одиночку.

STAIR DISMOUNT AND TRUCK DISMOUNT

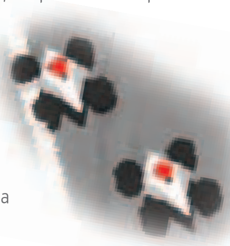
ЭТО ЖЕСТОКО, ЭТО ИЗВРАЩЕННО, но от этого решительно невозможно оторваться! Цель игры? Нанести как можно больший урон манекену, которого сбрасывают с лестницы (*Stair Dismount*) или усаживают за руль грузовика, врезающегося в стену (*Truck Dismount*). А самые лучшие результаты заносятся в постоянно обновляемую онлайновую таблицу рекордов – вот где раздолье для садистов и маньяков!..

BENEATH A STEEL SKY

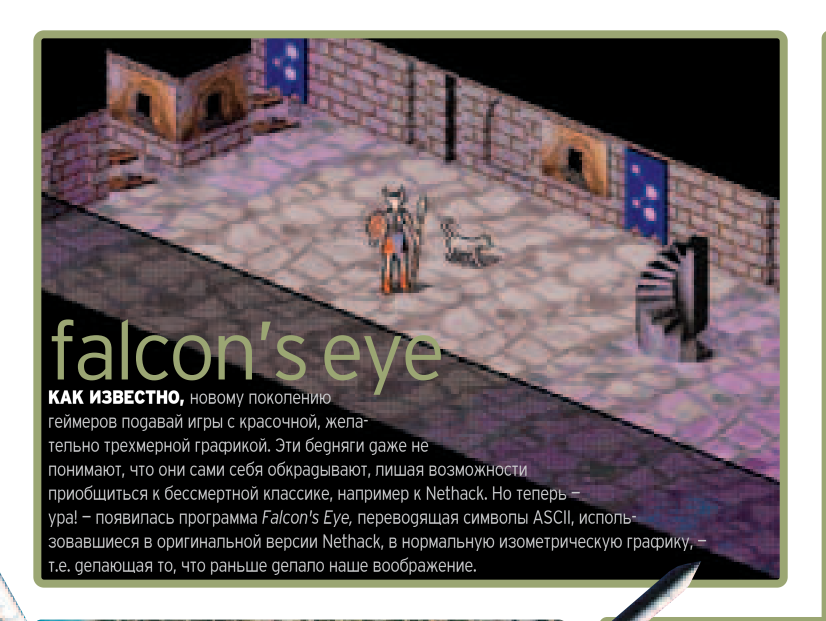
ГОВОРЯТ, ЧТО ЖАНР ADVENTURE ТИХО ЗАГИБАЕТСЯ. С этим утверждением можно соглашаться или не соглашаться, но благодаря программам, подобным *ScummVM*, мы и сегодня имеем возможность насладиться выдающимися квестами прошлого, например *Beneath a Steel Sky*. На сайте *ScummVM* можно скачать как полную CD-версию игрушки, так и ее урезанный вариант.

generally

НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД, гонка с видом сверху вниз, в которой вся трасса умещается на одном-единственном экране, вряд ли покажется кому-нибудь интересным развлечением – даже бесплатно. Но *GeneRally* обладает превосходной физической моделью, делающей соревнования по-настоящему сложными и увлекательными. Кроме того, в игре имеется широкий выбор автомобилей, а уж если вам удастся найти себе живого соперника, то эта простенькая игрушка, скорее всего, вырвет вас обоих из реальной жизни на долгие часы.



ВСЕ ЭТИ БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ, А ТАКЖЕ МНОГОЕ ДРУГОЕ МОЖНО НАЙТИ НА САЙТЕ 101GAMES.COMPUTERGAMING.COM



falcon's eye

КАК ИЗВЕСТНО, новому поколению геймеров подавай игры с красочной, желательно трехмерной графикой. Эти бедняги даже не понимают, что они сами себя обкрадывают, лишая возможности приобщиться к бессмертной классике, например к Nethack. Но теперь – ура! – появилась программа *Falcon's Eye*, переводящая символы ASCII, использовавшиеся в оригинальной версии Nethack, в нормальную изометрическую графику, – т.е. делающая то, что раньше делало наше воображение.



COLOSSUS

В ДАЛЕКОМ 1982 году компания Avalon Hill выпустила настольную игру под названием Titan, посвященную эпическим битвам могучих мифологических существ. Игра быстро стала весьма популярна и превратилась в непременный атрибут студенческих вечеринок. Сейчас оригинальная настольная версия Titan стоит на аукционе eBay более 100 долларов, но не расстраивайтесь – вы можете совершенно бесплатно скачать ее компьютерный вариант на движке Java.

orbiter

ВЫ КОГДА-НИБУДЬ МЕЧТАЛИ ПОЛЕТАТЬ НА НАСТОЯЩЕМ КОСМИЧЕСКОМ ШАТТЛЕ? Игрушка под названием *Orbiter* даст вам такую возможность – этот продвинутый симулятор с легкостью моделирует как околоземные полеты, так и путешествия к границам солнечной системы. В Интернете можно найти огромное количество всевозможных add-онов к Orbiter, наборы текстур высокого разрешения, а в следующей версии должны появиться современные световые эффекты и прочие вкусности.

ХВАТИТ ВЫБРАСЫВАТЬ ДЕНЬГИ НА ВЕТЕР! ЗАЙДИТЕ НА 101GAMES.COMPUTERGAMING.COM – ТАМ ВЫ НАЙДЕТЕ ЛИНКИ НА МНОЖЕСТВО КЛАССНЫХ И СОВЕРШЕННО БЕСПЛАТНЫХ ИГР.

Другие **бесплатные** игры



VANTAGE MASTER ONLINE

Нельзя сказать, что это лучшая игра всех времен и народов, но где еще вы найдете бесплатную онлайновую RPG?

PEKKA KANA 2

Классическая скроллинговая аркада. Весело и бесплатно.

LITTLE FIGHTER 2

Ты – маленький. Ты – сражаешься. Ты – *Little Fighter*.

ABUSE 2

Продолжение классического скроллера.



NOTRIUM

Игра немного напоминает *Crimsonland* – решаем головоломки и пытаемся сбежать с враждебной планеты.

ANCIENT DOMAINS OF MYSTERY

Да, вместо графики здесь используются символы ASCII. И по мнению многих, эта игра намного круче, чем *Nethack*.

STICK SOLDIERS 2

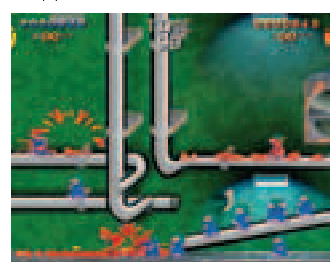
Наглядное доказательство того, что хороший геймплей не испортишь даже примитивной графикой.

WAZZAL

Action/Adventure про космических пиратов.

THE ARDENNES OFFENSIVE

Предшественник лучшего в мире гексагонального варгейма – *Korsun Pocket*. Огромное богатство возможностей и великолепный интерфейс.



BLIP & BLOP: BALLS OF STEEL

Все лучшее, что есть в играх *Pokemon, Care Bears* и *Smurfs*, в одном флаконе.


1С ФИРМА «1С»
Xbow SOFTWARE
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ
- Космическая стратегия с элементами RPG
- Восемь персонажей, обладающих уникальными способностями и умениями
- Более 40 типов космических кораблей
- Четыре десятка миссий, объединённых нелинейным сюжетом
© 2003 ЗАО «1С» © 2003 X-Bow Software.

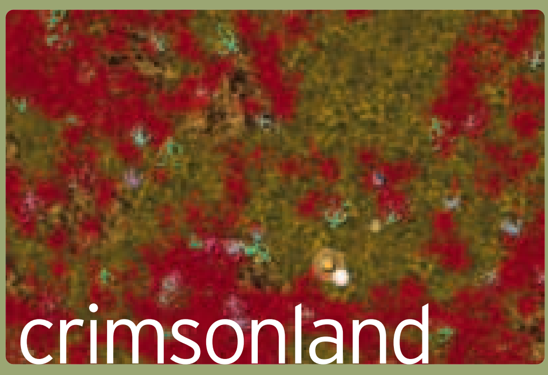
shareware

ДЕЛИТЬСЯ ЛУЧШИМ – ЭТО ТАК ПРИЯТНО...

Конечно, shareware-игры нельзя назвать по-настоящему «бесплатными», но, во-первых, нам очень импонирует сам принцип «try before you buy», а во-вторых, зачастую они содержат в своих «урезанных» версиях больше геймплея, чем раскрученные коммерческие продукты. Теоретически во все shareware-игрушки можно играть, не платя их авторам ни цента, но мы надеемся, что вы все-таки вознаградите этих людей за их труд – тем более что речь, как правило, идет о совершенно смешных суммах.

STARSCAPE

СБОР И МЕНЕДЖМЕНТ РЕСУРСОВ, наука, исследование галактики, навигация, дизайн и постройка кораблей, оригинальная графика, увлекательные космические бои в стиле *Asteroids* – в этой замечательной игре жанра Space Action/Strategy отсутствует только одно: ценник с надписью «$50». Геймплей в высшей степени сложен, разнообразен и глубок. Но предупреждаем: время работы демо-версии ограничено 20 минутами, после чего вам придется-таки выложить регистрационную плату. Впрочем, *StarScape* вполне стоит этих денег.



crimsonland

САМЫЙ КЛАУСТРОФОБНЫЙ и самый кровавый в мире шутер от третьего лица, щедро заливающий свои многочисленные уровни галлонами красной жидкости. Геймплей стремителен и полон адреналина – одинокий герой раз за разом выносит огромные толпы противников, – а множество уникальных предметов и оригинальная система набора опыта (включающая приобретение для персонажа жизненно важных умений и свойств) делают *Crimsonland* достойным конкурентом многих коммерческих продуктов.

laser squad nemesis

ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ X-COM И В СТИЛЕ X-COM, но с упором на многопользовательский режим. Тактическая стратегия на уровне взвода, посвященная борьбе с восставшими машинами и злыми инопланетянами, в которой игроки обмениваются ходами по электронной почте. Огромное разнообразие возможностей, невероятная тактическая глубина, высочайшая аддиктивность. Shareware-версия включает туториал, возможность сыграть три партии по e-mail и неограниченный режим hot-seat. Полная версия *Laser Squad Nemesis* получила в *CGW* почетный титул **«Выбор редакции»**, так что можете не сомневаться - это действительно ОЧЕНЬ хорошая игра.



BOOKWORM

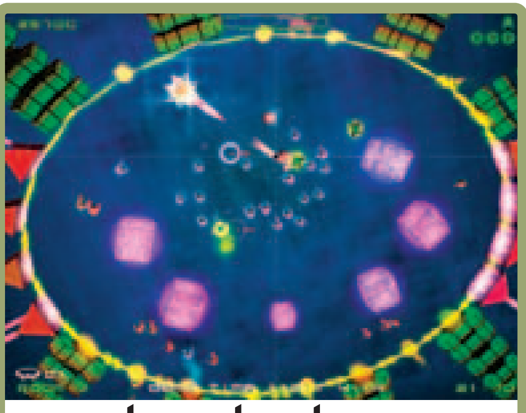
ЗА ЭТУ «ИГРУ В СЛОВА» мы заплатили намного, НАМНОГО больше, чем стоил ее регистрационный код. Кто оценит стоимость бесцельно потраченного рабочего времени, финансовые потери от сорванных сроков сдачи номеров, ущерб здоровью от бессонных ночей? Правила *Bookworm* просты до смешного: вы должны набрать как можно больше очков, отыскивая спрятанные слова и при этом используя «горящие» буквы до того, как они упадут на дно, что означает конец игры. В *Bookworm* нельзя сыграть «по-быстрому», но, забывая про работу, семьи и сон, мы вновь и вновь запускали эту чертову игрушку, обманывая самих себя лицемерными обещаниями: «Пять минут, и все»...



КНИЖНЫЙ ЧЕРВЬ: «МЕНЯ МОЖНО СКАЧАТЬ НА 101GAMES.COMPUTERGAMING.COM

Интересное в Сети

НАШ ХИТ-ПАРАД: 10 ЛУЧШИХ ИГРОВЫХ САЙТОВ



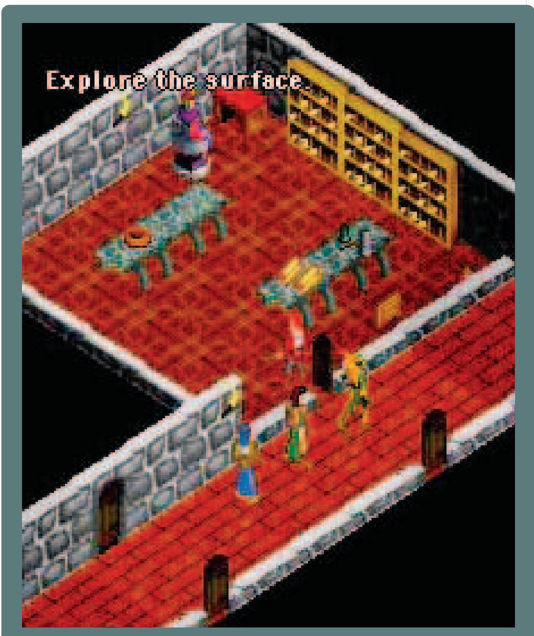
mutant storm

ЕСЛИ БЫ БЕСКОНЕЧНЫЙ, безумный экшен не превращал так быстро наши нервы в измочаленные тряпки, то, скорее всего, мы играли бы в *Mutant Storm* 24 часа в сутки. Красочный гибрид классических игр *Robotron* и *Asteroids*, удалой аркадный шутер с 89 уровнями, до предела насыщенными адреналином, *Mutant Storm* настолько хорошо воспроизводит ощущения, получаемые от игры на аркадных автоматах, что, проиграв, ты непроизвольно ищешь на корпусе своего компьютера щель для монеток...

HOLLYWOOD MOGUL

НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД, *Hollywood Mogul* – это не игра, а какая-то навороченная программа по планированию бизнеса, но, сумев преодолеть естественный страх и запустив ее, вы поразитесь, как быстро она засосет вас с головой. Здесь ДЕЙСТВИТЕЛЬНО можно делать фильмы своей мечты – начиная с выбора сценаристов и найма актеров и заканчивая определением рекламного бюджета и выдвижением картин на премию «Оскар».





ВСЕ ЭТИ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ МОЖНО НАЙТИ НА САЙТЕ 101GAMES.COMPUTERGAMING.COM

AVERNUM 3

SHAREWARE-RPG от маленькой студии Spiderweb Software не может похвастаться супер-графикой, да ей это и не нужно. Хардкорные ролевики найдут в *Avernum 3* абсолютно все, чего им не хватает в современных играх: сложные квесты, походовые бои и навороченный сюжет, навевающий воспоминания о «золотом веке» серии *Ultima*. Как и все творения Spiderweb Software, *Avernum 3* отличает высочайшая непинейность и гигантские размеры. Всем поклонникам «настоящих», классических RPG – рекомендуется.

FILEPLANET
www.fileplanet.com
Ресурсный мегасайт в системе GameSpy – настоящая сокровищница демо-версий и патчей. Кроме того, здесь вы найдете уйму модов, роликов и других игровых примочек.

GAMEHIPPO
www.gamehippo.com
Огромное количество бесплатных игр и программ, обзоры и рейтинги игрового свежака. Да и название у сайта хорошее, запоминающееся...

GAMEWORLD NETWORK
www.gameworldnetwork.com
Здесь вы найдете Интернет-версии целого ряда классических игрушек, включая *Space Invaders, Defender, Spy Hunter, Joust, Rampage* и даже *Simon*.

NEVERWINTER VAULT
nwvault.ign.com
Все, что требуется для счастья фанату *Neverwinter Nights*. Карты, модули, монстры, персонажи, звуковые клипы и прочие примочки для *NWN*.

ORISINAL
www.orisinal.com
Большая подборка забавных Flash-игрушек, которые помогут вам скоротать время до конца рабочего дня.

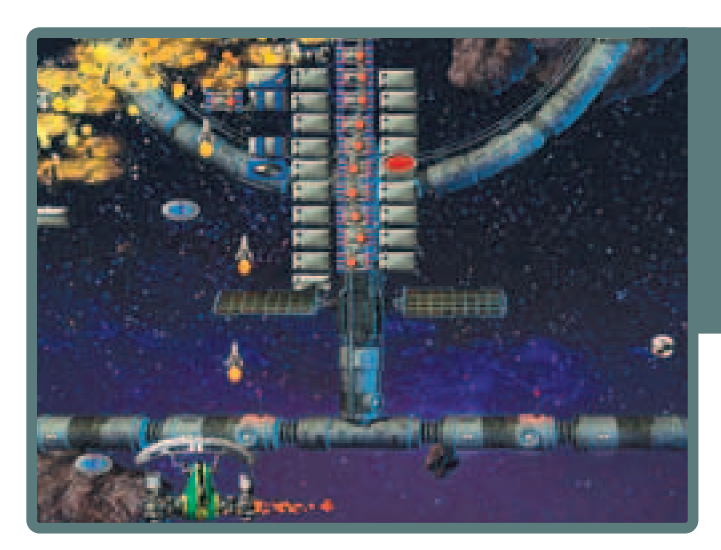
POPCAP GAMES
www.popcap.com
Гений, создавший *Bookworm*, является автором еще целой кучи увлекательных игрушек. Здесь вы найдете их все – *Bejeweled, Typer Shark* и многое другое.

REFLEXIVE ARCADE
www.reflexivearcade.com
Сайт, с которого можно скачать *Crimsonland, Ricochet Xtreme* и еще множество превосходных shareware-игр.

TIERRA ENTERTAINMENT
www.tierraentertainment.com
Помните классические адвенчуры конца 80-х – начала 90-х годов от компании *Sierra: King's Quest, Quest for Glory* и тому подобное? Создатели сайта Tierra Entertainment сделали отличные римейки этих древних хитов и распространяют их совершенно бесплатно!

THE UNDERDOGS
www.the-underdogs.org
Сайт посвящен PC-играм разных лет, по тем или иным причинам не оцененных современниками по достоинству. Здесь можно скачать множество продуктов, которые раньше были коммерческими, а теперь перешли в категорию «abandonware». Рекомендуем.

YAHOO! GAMES
games.yahoo.com
В игровом разделе популярнейшего интернет-поисковика можно найти множество Flash-игрушек самых разных жанров.



ricochet xtreme

КЛАССНЫЕ АПГРЕЙДЫ, море адреналина, разбивание кирпичей шариками в стиле *Arkanoid*, по всей видимости, бесконечное количество весьма грамотно построенных и постепенно усложняющихся уровней – вот что такое *Ricochet Xtreme*. Одна из лучших современных аркад.

DOOM

КОГДА-ТО ДАВНЫМ-ДАВНО мы безо всякой мыши – на одной клавиатуре – играли в шутеры с невероятно уродливой по нынешним меркам графикой – и, черт побери, мы были счастливы! Сейчас, когда большинство старых FPS выглядят, мягко говоря, смешно, Doom по-прежнему остается живой классикой жанра и сохраняет огромную популярность в геймерской среде. Shareware-версия игры, доступная в Интернете (мы рекомендуем версию для Win95), – это возможность вспомнить былое для ветеранов и шанс прикоснуться к истории для новичков. Кроме того, *Doom* – это по-прежнему самая страшная игра на свете...

ROCKET MANIA DELUXE

«БУДЬ ТЫ ПРОКЛЯТ, ДЖЕЙСОН КАПАЛКА!» – периодически доносилось из комнаты Даны Джонгевaард, которой мы дали на тестирование новую игрушку от создателя Bejeweled и Bookworm. На сей раз от игрока требуется правильно соединить фитили, чтобы запалить фейерверк. В общем, если следующий номер *CGW* выйдет с опозданием, вы знаете, кто в этом виноват...





Другие **shareware**-игры...

BRIDGE CONSTRUCTION SET



Инженерная игра безо всяких излишеств. На удивление увлекательно и красиво.

SAMURAI

Внешне *Samurai* напоминает гексагональное поле для настольной игры *Risk*, а на самом деле – это превосходная стратегия, в которую могут играть до четырех человек одновременно.



KYODAI MAHJONGG

Типичная игра для девушек – что-то вроде пасьянса *«Солитер»* с восточным колоритом.

ZILLIONS OF GAMES 2.0

Коллекция настольных головоломок, которые можно запускать в маленьких окошках и убирать с экрана при приближении начальства.

RINGS OF THE MAGI

На первый взгляд – элементарная головоломка: выстраиваем цветные колечки в ряды, и они сгорают. На высоких уровнях – мозги сломаешь...

STARTERS ORDERS

Оригинальный гибрид стратегии и спортивного симулятора: выращиваем чистокровных рысаков, тренируем их и соревнуемся.

SNOOD

Если соединить вместе три человеческих головы, то они исчезнут. Дана Джонгевaард жалеет, что таким образом нельзя очистить офис *CGW* от нерадивых сотрудников...

PURE PINBALL

Shareware-версия дает возможность поиграть в пинбол на столе Excessive Speed – он раскрашен в гоночном стиле, и на нем больше подъемов и спусков, чем на всех автомагистралях США, вместе взятых.

BASE GOLF

Оригинальный гибрид гольфа и бейсбола. Не дайте мультяшной графике ввести себя в заблуждение – эта игра намного глубже и сложнее, чем кажется с первого взгляда. Нам она понравилась, потому что в ней мы смогли достичь более высоких результатов, чем в реальном гольфе или бейсболе.



МОДЫ К ИГРЕ:

battlefield 1942

Чуть больше года назад этот никому тогда не известный мультиплеерный шутер появился на игровой сцене и сразу же покорил всех своими сумасшедшими битвами на 64 игрока. Большая часть дополнений к *BF1942* посвящена, разумеется, Второй мировой войне, поэтому сейчас мы хотели бы познакомить вас с модами, никак не связанными с этой исторической темой. Итак:



DESERT COMBAT

САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ на сегодняшний день мод к *Battlefield 1942* – полная конверсия, переносящая боевые действия во времени – в наши дни и пространстве – на Ближний Восток. Реальные карты и современное оружие прилагаются. Нужно признать, что нью-йоркской команде Trauma Studios удалось сделать на редкость сбалансированный, увлекательный и во всех отношениях профессиональный мод. Карты для *DC*, как правило, невелики по размерам и предельно насыщены всевозможными объектами, что делает сражения более динамичными и кровавыми. На данный момент *Desert Combat* уже скачали более 250 тысяч игроков, и если вы любите *BF1942*, то непременно должны попробовать и этот мод.

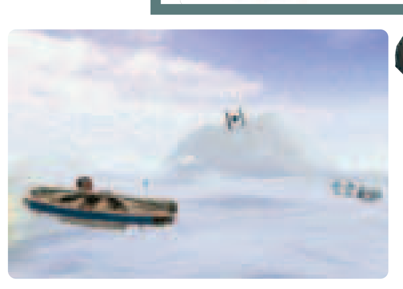
eve of destruction

ВТОРОЙ ПО ПОПУЛЯРНОСТИ МОД К BF1942, действие которого разворачивается во время Вьетнамской войны. По качеству и балансу уровни ничуть не уступают (а порой и превосходят) *Desert Combat* – грамотное использование особенностей рельефа здесь является главным условием победы. Возможно, после выхода *Battlefield: Vietnam Eve of Destruction* потеряет свою актуальность, но на данный момент этот мод является отличной альтернативой оригинальной игре.

galactic conquest

НАРОДНАЯ ЛЮБОВЬ К «ЗВЕЗДНЫМ ВОЙНАМ» не знает никаких границ – мод *Galactic Conquest* превращает *Battlefield 1942* в битву между Империей и Повстанцами с использованием машин AT-ST, лучевого оружия, истребителей TIE Fighters и прочей специфической техники. Массовые многопользовательские сражения во вселенной *Star Wars!* БЕСПЛАТНО!!! Еще одна веская причина не покупать *Star Wars Galaxies*...







BATTLEFIELD: INTERSTATE 1982

ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ ИГРУШКА, меняющая наше представление о том, на что способен мод. *Interstate 1982* до неузнаваемости меняет геймплей оригинального *BF1942* и больше всего напоминает одноименный гоночный экшен от Activision, вышедший более шести лет назад.

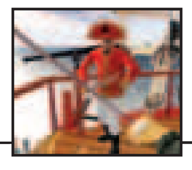
Другие моды к BF1942...

ACTION BATTLEFIELD

Мод *Action Battlefield* предназначен для тех, кому даже аркадный геймплей *BF1942* кажется чересчур реалистичным, – здесь можно прыгать выше, стрелять дальше, летать и ездить быстрее и т.п. Море веселья гарантировано, но поклонникам «симуляторного» подхода игра, скорее всего, не понравится.

BATTLEFIELD: PIRATES

В наши дни пиратские игры – товар весьма дефицитный. (Возможно, в этом виноваты золотые зубы Джонни Деппа?) Мод *Pirates* превращает сражения *BF1942* в многопользовательские пиратские потасовки – вместо того чтобы ездить на танках и швырять гранаты, игроки плавают на галеонах и рубятся на саблях. Немного наивно, но все равно весело.



SIEGE

По всей видимости, *Siege* – самый оригинальный мод к *BF1942* из всех существующих на данный момент, и вы или полюбите его с первого взгляда, или сразу же возненавидите. Действие разворачивается в эпоху Средневековья. Никаких танков – одна сторона, вооруженная разнообразными осадными машинами (тараны, катапульты и т.д.), штурмует мощно укрепленный замок, который другая команда соответственно обороняет. Работы над модом все еще продолжаются, но его текущая версия уже выглядит многообещающе.

G.I. JOE

Мы не настолько смелы, чтобы открыто признаться в своей любви к одноименному мультику, но, честно говоря, идея, положенная в основу мода *G.I. Joe*, нам очень нравится. Смешение реального оружия и лазеров, гигантские игрушечные машинки и т.д. и т.п. Геймплей, скорее всего, будет еще более аркадным, чем в оригинальном *BF1942*. Впрочем, чему удивляться, ведь это – *G.I. Joe*...

МОДЫ К ИГРЕ:

unreal tournament

Unreal Tournament с его настраиваемыми меню, программируемыми ботами и продвинутым редактором идеально подходит для изготовления самодельных модов – нередко они входят даже в базовый комплект поставки игры. Количество интересных модов к *UT* и *UT2003* огромно, и нам стоило большого труда отобрать среди них 10 лучших. Итак:

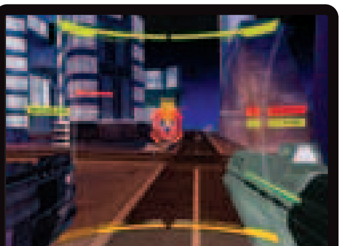
CHAOS UT 2: EVOLUTION

ВООБЩЕ ГОВОРЯ, оригинальное оружие *Unreal Tournament* и так было замечательным, но ребята из Chaotic Dreams решили сделать его еще более мощным, разнообразным и красивым. Сначала появился мод *Chaos UT* для оригинального *Unreal Tournament,* а затем *CUT2* – для *UT2003.* Рекомендуем обратить особое внимание на пушку Claw2, стреляющую бомбами, обладающими собственным интеллектом.



conquest marines

ТЕМ, КТО СЧИТАЕТ ДНИ ДО ВЫХОДА UT2004, в котором вновь появится режим Assault, мы советуем попробовать мод *Conquest Marines.* В нем вам дается возможность выбрать себе сторону, класс персонажа и даже водить транспортные средства. Мод работает на удивление безглючно и представляет собой идеальный вариант для любителей сражений взвод на взвод в фантастическом антураже.



FACE-OFF



ВООБРАЗИТЕ СЕБЕ геймплей *Counter-Strike* в сочетании с шикарной графикой *UT2003.* Дизайн карт – великолепен, интерфейс – удобен и позволяет в горячке боя легко и быстро переключаться между различными пушками. Всем любителям динамичных тактических боев с современным оружием - рекомендуется.

JUPITER EFFECT: INFLUX

ВСЕМ ЛЮБИТЕЛЯМ АНИМЕ и японских боевых роботов (mechs) посвящается. В моде *Jupiter Effect: Influx* мы управляем именно таким механо-трансформером, способным превращаться в реактивный самолет. А внимательные игроки наверняка обратят внимание на то, что дизайн роботов и оружия прямиком позаимствован из классической игрушки *Virtua On* от Sega.

Другие моды к unreal...



JUNGLE WARFARE

Мод для любителей современного оружия и продвинутой тактики – что-то вроде *Black Hawk Down* на движке *UT.*

SHATTERED OASIS

Шутер от первого лица в мире *Fallout.*

SMASH DROIDS

Battlebots, shmattlebots... Суть мода заключается в конструировании собственных уникальных дроидов и уничтожении вражеских.

UNREAL BADLANDS

UT в антураже Дикого Запада.



GODZ

Скорее экшен, нежели классический FPS. Сражения с мощнейшими противниками на гигантских аренах.

TROOPERS: DAWN OF DESTINY

Мод для фанатов *Star Wars.* Работы над ним пока еще не закончены, но скрины выглядят весьма заманчиво.

Технические Советы

ПЯТЬ СПОСОБОВ ПОВЫСИТЬ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ КОМПЬЮТЕРА ПОД WINDOWS XP

Игры тормозят на вашей машине? Не расстраивайтесь – проделав несколько несложных манипуляций, вы менее чем за 10 минут сможете существенно увеличить ее производительность. Попробуйте выполнить приведенные ниже советы, а затем посмотрите, насколько возросла частота кадров в модах к *UT2003*.

1 ОТКЛЮЧИТЕ ВИДЕОЭФФЕКТЫ

Скользящие меню и тени существенно замедляют работу системы. Кликните правой клавишей на иконке My Computer, выберите Properties, а затем – закладку Advanced. Затем нажмите кнопку Settings, расположенную под надписью Performance, и выберите опцию «Adjust for best performance».

2 ОТКЛЮЧИТЕ НЕНУЖНЫЕ СЕРВИСЫ

Зайдите в меню Control Panel, выберите Administrative Tools, а затем – Services. Переведите следующие сервисы из автоматического режима запуска в ручной: Automatic Updates, Error Reporting, Indexing, Messenger, Nvidia Driver Helper, Portable Media Serial Number, System Restore и Task Scheduler.

3 МОДИФИЦИРУЙТЕ ЦИКЛЫ CPU

Большинство программ по умолчанию имеют приоритет Normal. Чтобы ускорить работу игры, нужно повысить ее приоритет. Запустите игру и сверните окно с ней с помощью комбинации [Alt-Tab]. Затем запустите Task Manager– [Ctrl-Alt-Delete] – и выберите закладку Processes. Кликните правой клавишей мыши на игре и выберите ей новый приоритет. После выхода из игры ее приоритет автоматически вернется к значению, заданному по умолчанию.

4 ИЗБАВЬТЕСЬ ОТ НЕНУЖНЫХ START-UP ПРОГРАММ

Нажмите кнопку Start, затем – Run и введите команду MSCONFIG. В появившемся меню выберите закладку Startup и уберите галочки из боксов перед ненужными вам программами, например, RealPlayer, Kazaa, Microsoft Office и т.д.

5 ИЗБАВЬТЕСЬ ОТ НЕНУЖНЫХ ФАЙЛОВ

Нажмите кнопку Start, затем – Search. Найдите на своей машине все файлы и папки с расширениями *.bak, *.old и *.tmp – их можно совершенно спокойно удалить. Проделав эту операцию, дефрагментируйте жесткий диск, чтобы восстановить целостность данных.

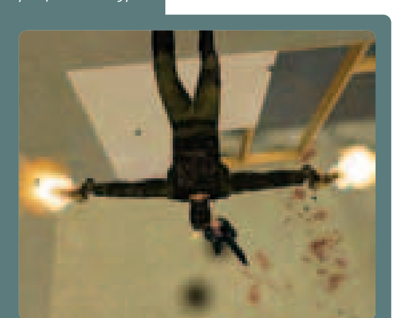
МОДЫ К ИГРЕ:

half-life

Half-Life – игра с потрясающим долголетием: уже сейчас ясно, что период ее полураспада составляет не менее пяти лет. Она породила множество превосходных и даже гениальных модов, включая *Counter-Strike* и *Day of Defeat*, превратившихся со временем в полноценные коммерческие проекты. Вот список наших любимых модификаций к *Half-Life* (помимо уже названных *CS* и *DoD*).

NATURAL SELECTION

ВЫСОЧАЙШАЯ ПОПУЛЯРНОСТЬ МОДА NATURAL SELECTION отчасти связана с его сюжетной подоплекой – противостоянием инопланетян и космических десантников, – а отчасти с необычайной стратегической глубиной. Командир Marines принимает основные стратегические решения и несет полную ответственность за благополучие своих подчиненных. Различным классам Чужих предлагаются разнообразные опции, связанные с их «эволюцией»... А главное условие победы в *Natural Selection* – отлаженное командное взаимодействие и умение думать.



the specialists

МОД ДЛЯ ФАНАТОВ «МАТРИЦЫ» – сочетание обширного арсенала оружия с огромным количеством всевозможных боевых приемов, включая кувырки в воздухе и бег по стенам. Вы можете как угодно прыгать и выделывать головоломные сальто, одновременно стреляя по врагам из двух Mac-10, или держать в каждой руке по катане, параллельно нанося удары ногами... И модели оружия, и движения персонажей выполнены просто превосходно, реалистично просчитываются скорострельность оружия, наносимый ими урон и даже отдача. Нам остается только повторить знаменитую фразу Нео: «Вау!»

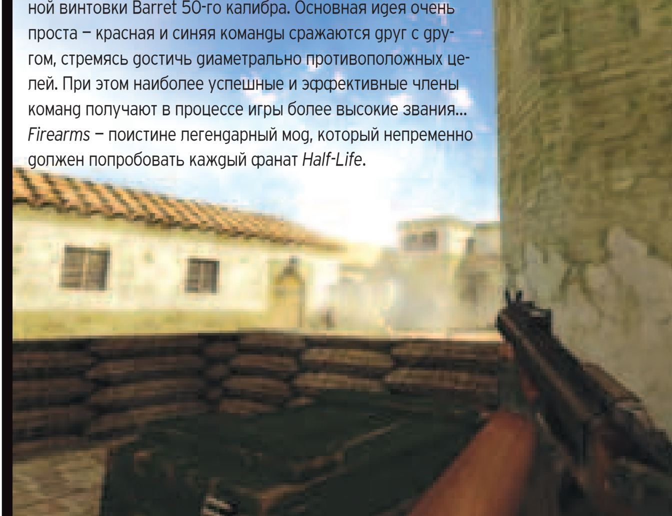
sven co-op

ИДЕАЛЬНЫЙ МОД ДЛЯ LAN-ВЕЧЕРИНОК И КЛУБОВ, т.к. основной упор в нем сделан на кооперативную игру. Новое оружие, новые монстры, огромное количество классных карт. Создатели Sven Co-op существенно улучшили графику оригинального *Half-Life* и добавили в игру множество новых фишек. В настоящий момент они уже работают над версией *Sven Co-op* для *Half-Life 2*.



FIREARMS

FIREARMS – ЭТО ЧЕТКОЕ КОМАНДНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ И МОРЕ ОГНЯ Авторы скрупулезно смоделировали 30 реальных стволов – от пистолетов до легендарной винтовки Barret 50-го калибра. Основная идея очень проста – красная и синяя команды сражаются друг с другом, стремясь достичь диаметрально противоположных целей. При этом наиболее успешные и эффективные члены команд получают в процессе игры более высокие звания... *Firearms* – поистине легендарный мод, который непременно должен попробовать каждый фанат *Half-Life*.



ХВАТИТ ТОМИТЬСЯ В ОЖИДАНИИ TEAM FORTRESS 2! ИДИТЕ НА 101GAMES.COMPUTERGAMING.COM И СКАЧИВАЙТЕ ТАМ ВСЕ ЭТИ БЕСПЛАТНЫЕ МОДЫ!

Другие моды к half-life...

EARTH'S SPECIAL FORCES
Тотальная конверсия игры в стиле *Dragonball Z* – герои используют специфические боевые приемы, прыгают, летают и телепортируются.

DESERT CRISIS
Игроки выбирают параметры своих персонажей и сражаются в футуристическом мире с использованием как современного, так и фантастического оружия.

FRONTLINE FORCE
В высшей степени реалистичная и детализированная командная игра – две группы сражаются за контроль над территорией.

THE OPERA
Мечтали когда-нибудь стать героем фильма Джона Ву? Мод *The Opera* даст вам такую возможность.

BATTLE GROUNDS
Исторический мод: американские колонисты сражаются с английскими солдатами. Главное в *Battle Grounds* – не забывать перезаряжать оружие!

PUBLIC ENEMY
Графически безупречный кибер-панковский мод в стиле *Blade Runner*. Уникальная система развития персонажа позволяет играть за хакера, снайпера и т.д.

THE WASTES
Остатки человечества сражаются за выживание в пост-апокалиптическом мире, сильно смахивающем на *Fallout*. Имеются целых пять команд, и каждая из них обладает собственным обширным арсеналом.

HEART OF EVIL
Навороченный однопользовательский мод с мутантами, вьетконговцами, сержантом Барни и драками на бензопилах.

BUZZY BOTS
«Взрослый» вариант игрушки *Toontown:* выбираете тип робота и сражаетесь с другими ботами с использованием гранат, лазеров и ракет.

MONKEY STRIKE
Война обезьян, вооруженных установками для метания кокосов и взрывающимися кошками. Без комментариев...

создатели counter-strike

ИСТОРИЯ ДВУХ ПАРНЕЙ, КОТОРЫЕ ИЗМЕНИЛИ ИГРОВОЙ МИР

Существует бесчисленное множество самодельных модов к играм, но ни один из них даже близко не смог приблизиться по популярности к великому и ужасному *Counter-Strike*. Данная модификация к *Half-Life* была скачана миллионы раз, и сегодня – спустя пять лет после ее релиза – среднестатистическое число людей, одновременно играющих в *CS* в онлайне, составляет более 100 тысяч, что соответствует 4.5 миллиардам игровых минут в месяц. По данным Valve Software, *Counter-Strike* занимает 88% рынка онлайновых экшенов. В мире было продано более 1.5 миллионов коробочных версий *CS* – и это притом, что мод можно бесплатно скачать из Интернета...

Кто же создал этот сверхуспешный шедевр? По большому счету, всего два парня. У одного из них, Джесса Клиффа (Jess Cliffe), мы взяли небольшое интервью, чтобы узнать, что он сам думает по поводу своего творения.



После выхода *Counter-Strike* начинающий маляр Джесс Клифф превратился в высокооплачиваемого сотрудника Valve Software.

CGW: Чем ты занимался до создания *Counter-Strike*?
Клифф: Разработка *CS* началась, когда я еще учился в школе. В то время я целыми днями красил дома, чтобы заработать на колледж, а ночами вместе с Мином Ли (Minh Le) делал *CS*. К тому моменту мы с Мином уже имели опыт совместной работы – задолго до *CS* мы создали мод *Action Quake 2*.

CGW: Как родилась сама идея *Counter-Strike*?
Клифф: Нас с Мином давно интересовала борьба с терроризмом и специальные операции секретных служб. Кроме того, Мин имел опыт создания «антитеррористического» мода для *Quake 1 – Navy Seals*. По сути, *Action Quake 2* стал трамплином для *CS* – не будучи сам особо реалистичным, данный мод подвиг нас на создание реалистичной конверсии для *HL*.

CGW: Сколько времени ушло на разработку *CS*, и сколько людей в этом участвовало?
Клифф: Первая бета-версия появилась спустя примерно четыре месяца после того, как компания Valve выпустила инструментарий – SDK. Мы очень хотели, чтобы наш мод вышел одним из первых, и нам это удалось. Изначально с нами работало четыре дизайнера уровней, но с тех пор дизайнеров в команде сменилось очень много.



Мин Ли

CGW: Стала ли для вас сюрпризом всемирная популярность *CS*?
Джесс Клифф: Поначалу мы вообще не могли в это поверить. В то время представить себе, что игра с жесткими, реалистичными правилами станет столь популярной, было совершенно невозможно. Ведь по большому счету, мы делали CS исключительно для самих себя – мы и не думали, что игрой заинтересуется кто-нибудь еще.

CGW: Какие у тебя еще есть любимые моды к *Half-Life* или какой-нибудь другой игре?
Клифф: Я всегда был большим поклонником мода *Day of Defeat*. Его геймплей крайне увлекателен и динамичен. После того как я лично познакомился с людьми, создавшими *Day of Defeat*, я полюбил этот мод еще больше. Кроме того, есть еще очень веселый мод для *HL* под названием *Snow Wars*.

CGW: Чем ты сейчас занимаешься?
Клифф: Вместе с Valve мы работаем над продуктами нового поколения, а также над версией *Counter-Strike* для Xbox и *CS: Condition Zero*.

CGW: Ты бы стал целоваться с Мадонной в прямом эфире?
Клифф: Я бы предпочел крепкое объятие.

МОДЫ К ИГРЕ:

neverwinter nights

Когда-то Dungeon Masters создавали захватывающие приключения с помощью бумаги, карандаша и странных кубиков с множеством граней. Сейчас волшебные *D&D*-миры, вроде *Neverwinter Nights*, делаются из единиц и нулей. Возможность изготовления самодельных модов является одним из главных достоинств *NWN*, и на данный момент уже существуют несколько тысяч разнообразных пользовательских модулей и приключений к этой ролевой игре. Представляем вам наиболее достойные из них.



DREAMCATCHER, VOLUMES 1-4

ИЗ ГОРОДА WATERDEEP, называемого также City of Splendors, главный герой и его компаньон отправляются в далекое путешествие на юг, чтобы разгадать тайну загадочных снов, которые преследуют персонаж. Модули серии *Dreamcatcher* отличаются высочайшим качеством – от заставочных роликов до дизайна, сюжета и скриптов. Игра состоит из четырех глав: Skyfall, Oceans Dreams, Pit of Stars и Evermeet. Кроме того, рекомендуем ознакомиться и с другой эпопеей от тех же авторов, являющейся сюжетным предшественником *Dreamcatcher* – *Shadowlords*.

penultima rerolled 1-5

КОМИЧЕСКАЯ СЕРИЯ PENULTIMA начинается со злой насмешки над «Покемонами», что уже само по себе заслуживает уважения. Шутки и приколы по поводу самых разнообразных вещей – от поп-звезд до диареи – идут бесконечной чередой, как толпа зомби (которую вам, кстати сказать, тоже предстоит здесь встретить). На данный момент кампания ReRolled включает пять глав: Starter Pack, Below the Root, Homeland Security, Pastor of Muppets и The Saving Throw. ReRolled является уже второй частью эпопеи *Penultima* – первая кампания, состоящая из пяти глав, тоже доступна в Интернете.



lone wolf, books 1 & 2

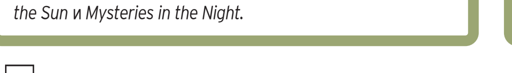
МОДУЛИ БАЗИРУЮТСЯ НА КНИЖНОЙ СЕРИИ LONE WOLF и повествуют о приключениях молодого человека, носящего в себе частицу силы Бога Солнца Kai. На данный момент в Интернете доступны две первых части – *Test of the Sun* и *Mysteries in the Night*.



GOOD VS. EVIL

ВЕЧНАЯ БОРЬБА правды и лжи, добра и зла, бутербродов, падающих маслом вниз и маслом вверх... Оригинальный мод *Good vs. Evil* превращает *Neverwinter Nights* в игру жанра Action/Strategy, в которой вы командуете огромными армиями и должны последовательно разгромить врагов на трех полях сражений.





Другие моды к nwn...

MONTY PYTHON ADVENTURES

Гибрид *Dungeons & Dragons* и *Monty Python??* Это все равно, что есть арахисовое масло с шоколадом – на вкус ужасно, но оторваться невозможно.

KISS OF FATE

Всем, кто мечтал узнать, как целуется судьба, – рекомендуем.

BONNE KENNING

Магия строжайше запрещена в этой стране. Когда-то вашего дедушку даже повесили за занятия ей, и теперь вы должны отомстить обидчикам и исправить ситуацию.

TWILIGHT 2.0

История приключений отважного паладина. По замыслу авторов, данный мод должен стать первой частью трилогии, так что в ближайшее время мы можем ожидать выхода *Daybreak XP* и *Teatime Millennium Edition*.

WITCH'S WAKE

«Не будите спящих ведьм!» – вот главный лейтмотив этого мода, автором которого является сам Роб Бартел (Rob Bartel), ведущий дизайнер команды *NWN Live*.

A HARPER'S TALE

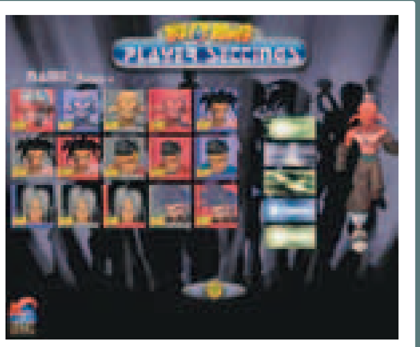
Герой-новичок стремится стать Harper'ом (особый класс в ролевой системе *NWN*).

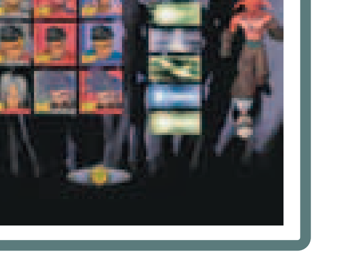
МОДЫ К ИГРЕ:

quake III

Quake III – это великолепный графический движок и превосходная игра в одном флаконе. Сразу хотим предупредить, что некоторые из представленных здесь наших любимых модов весьма... э-э-э... необычны.

bid for power



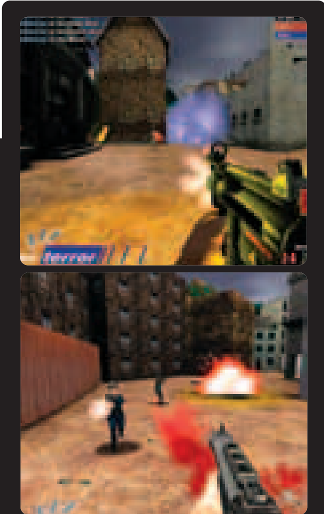


ИЗНАЧАЛЬНО ПРЕДПОЛАГАЛОСЬ, что данный мод будет базироваться на вселенной *Dragonball Z*, но компания Bandai зарубила проект на корню, и авторам пришлось все начинать сначала. В результате формально персонажи *Bid For Power*, несмотря на внешнее сходство, не имеют с героями *DBZ* ничего общего. Боевая система основана на энергии ki, которую бойцы используют как для атаки, так и для защиты.

SIDRIAL

SIDRIAL ЯВЛЯЕТСЯ одним из первых представителей жанра machinima (мультфильмы, сделанные на игровых движках). В последней версии мода указанный мультик выполняет функцию заставочного ролика, а коротенькая одиночная кампания – это сплошные прыжки и переключения рычагов. Еще интересная деталь: автором *Sidrial* является жена Джона Кармака – Кэтрин Анна Канг (Katherine Anna Kang).

URBAN TERROR



НЕЛЬЗЯ СКАЗАТЬ, что все карты данного мода – городские, равно как и нельзя утверждать, что все они – очень страшные, но, тем не менее, *Urban Terror* может похвастаться богатым арсеналом реалистичного оружия, великолепной анимацией ранений и смерти, а также настоящими реками кровищи. В целом, это весьма качественная тотальная конверсия *Quake III* с элементами *Counter-Strike*. Рекомендуем.



Другие моды e quake III...

POLITICAL ARENA

Кто выиграет следующие выборы в США? Не тратьте время на дискуссии с оппонентами – просто перестреляйте их всех, да и дело с концом!

ROCKET ARENA 3

Старомодный, но приятный мод в стиле первого *Quake*.

MR. PANTS' EXCESSIVE OVERKILL

Весело, прикольно и пошло...

WEAPONS FACTORY ARENA

На арене постоянно появляется оружие массового поражения – идеальный мод для выяснения отношений с врагами.

AKIMBO

Сколько рук у среднестатистического человека? Насколько нам известно, две. Мод *Akimbo* дает персонажу возможность держать по пушке в каждой руке.

CATCH THE CHICKEN

Ловим цыпленка, поймав, – убегаем от других игроков, тоже жаждущих курятины!

HYBRID

Мод превращает трехмерный шутер с видом из глаз, каковым является *Quake*, в 2D-платформер. Работы еще не закончены, но идея весьма любопытна, не находите?

SUPERHEROES III

По сути данный мод представляет собой модификатор оружия – в результате каждый игрок получает собственную комбинацию мощнейших средств атаки и защиты.

Адд-оны

Как известно, в Интернете полным-полно самодельных карт, миссий, дополнений, игровых объектов, юнитов и тому подобного добра. Представляем лучшие ресурсные сайты, где вы найдете массу интересных примочек к своим любимым играм.

AGE OF MYTHOLOGY
aom.heavengames.com
Сценарии, карты, кампании, скрипты и утилиты – все совершенно бесплатно.

COMBAT MISSION 2
www.combatmission.com
Сценарии, рассортированные по размеру и исторической достоверности, а также новые юниты и звуки.

HIGH HEAT
www.highheat2004.net
Современные ростеры игроков, исторические матчи, команды мечты и т.д.

MAX PAYNE
www.fileplanet.com/files/80000.85302.shtml
Чтобы понять, ЧЕМ могла бы стать игра *Enter the Matrix*, рекомендуем запустить мод для *Max Payne*, лежащий по указанному адресу.

RED ALERT 2
www.cncgames.com
Карты, моды и многое другое.

ROLLERCOASTER TYCOON 2
www.rollercoastertycoon2.com
Официальный сайт игры служит также местом обмена самодельными аттракционами и сценариями.

THE SIMS
www.thesimsresource.com
Тысячи лиц, скинов и объектов – самый крупный Интернет-ресурс по игре.

SYSTEM SHOCK 2
perso.wanadoo.fr/etienne.aubert/sshock/sshock_rebirth.htm
Графический апгрейд, после которого *SS2* выглядит вполне прилично даже по современным меркам.

WARCRAFT III
www.warcraftiii.net
Фанатский сайт с множеством карт и модов, рассортированных по размеру и количеству игроков.

Штурмовой отряд орков взобрался на стену.

В УГЛУ: Сейчас Гэндальф махнет красным платочком.



Берегись!



Гоблины обеспечивают артиллерийскую поддержку своим штурмовым отрядам.

THE BATTLE FOR

А Единая RTS скует их вместе и будет ими править! **Даррен Глэдстоун**


В игре будет порядка девяти верховых юнитов, включая и этих мерзких толстокожих олифантов.

MIDDLE-EARTH

У врат Гондора собираются многотысячные армии: тролли, треанты, орки, гигантские олифанты – все прибыли, чтобы сразиться в последней, решающей битве за Средиземье. По графическому стилю новая RTS от Electronic Arts больше всего напоминает третью часть кинотрилогии Питера Джексона *«Возвращение Государя»*. По словам исполнительного продюсера Марка Скаггса (Mark Skaggs), в ключевые моменты игры вы будете оказываться в самом центре эпических сражений, прямиком позаимствованных из фильма... Лично ознакомившись с текущей версией *The Battle for Middle-Earth*, я свидетельствую: все это чистая правда, и фраза «хорошая риал-тайм стратегия по Толкиену» уже не кажется мне чем-то странным или невозможным.

C&C: RINGS

На данный момент игра находится в разработке всего лишь полгода, но за столь короткий срок дизайнеры EA Los Angeles уже достигли весьма впечатляющих результатов. Впрочем, ничего удивительного здесь нет, поскольку *The Battle for Middle-Earth* создается на движке от *C&C: Generals*, а за плечами разработчиков – опыт работы над *Generals* и *Red Alert 2*. Мощная программная основа с легкостью отрисовывает живописные «живые» ландшафты с колышущейся травой, погодными эффектами и гигантскими величавыми замками, таящими для непрошеных гостей множество неприятных сюрпризов, включая катапульты, кипящее масло и страшные ямы-ловушки...

Вот неполный список юнитов, сражающихся под знаменами Сил Зла: тролли (могут выдергивать деревья из земли и крушить ими стены), олифанты (огромная наступательная мощь и возможность транспортировки солдат), орки (сражаются верхом на варгах) и даже ужасные назгулы (летают над полем боя и вселяют ужас во врагов).

Помимо подавляющего численного превосходства армия Саурона, штурмующая Гондор, имеет на вооружении еще и мощнейшие осадные машины: катапульты, тараны, штурмовые башни и т.д. Они проделывают в стенах защищающейся крепости бреши, в которые нескончаемым потоком устремляются орки и быстро вырезают остатки гарнизона...

И возникает резонный вопрос: если Зло настолько сильно, то как же его можно одолеть? Да, Силы Добра действительно уступают врагам в численности, но зато у них имеется много могучих союзников. В кампании за «хороших» нам представится возможность покомандовать конницей Рохана, гвардией Гондора, эльфами Ривенделла, треантами, Войском Мертвых и, разумеется, уникальными героями, каждый из которых стоит целой армии, – Арагорном, Гимли и Гэндальфом.

В ключевые моменты игры вы будете оказываться в эпицентре масштабных сражений, прямиком позаимствованных из фильма *«Возвращение Государя»*.

ПРИГОТОВИТЬСЯ К БОЮ!

Сами бои выглядят просто потрясающе и по масштабности превосходят все, что мы до сих пор видели в фэнтези-стратегиях. Хотя игровой движок еще не оптимизирован, уже сейчас он выводит на экран более 700 бойцов зараз. В битве, показанной нам разработчиками, юниты, конечно, слегка кряхтели и спотыкались, но в конце концов выстроились-таки в боевые порядки и начали сражение. К счастью, игроку не нужно управлять всеми своими боевыми единицами одновременно. Как и в играх серии *Total War*, юниты в *The Battle for Middle-Earth* объединены в батальоны, которым и отдаются приказы. Вы задаете формации отрядов, а в ходе сражения каждый отдельный юнит управляется собственным AI. (При желании можно командовать и отдельными бойцами – для этого достаточно будет на них просто кликнуть.)

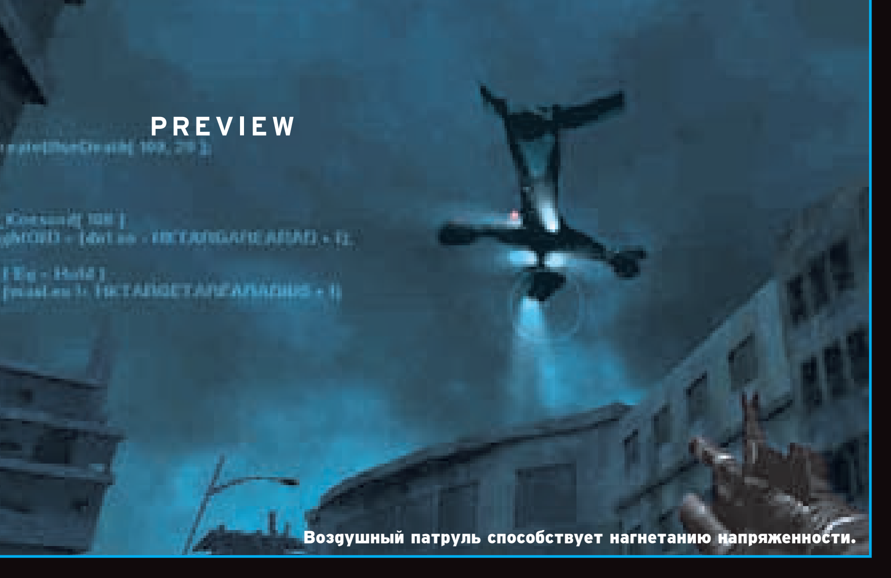
На наш вопрос, потребуется ли для игры 3-гигагерцевая машина, Марк Скаггс сказал: «Нет, вы сможете запустить *The Battle for Middle-Earth* на сравнительно слабом по современным меркам компьютере – в пределах 1GHz, – на котором пойдет и *Generals: Zero Hour*, но, конечно, качество картинки на нем будет существенно хуже, чем на сверхсовременном монстре».


Эпическая битва в самом разгаре.

Сейчас работы над игрой еще весьма далеки от завершения. Дастин Браудер (Dustin Browder), директор по дизайну, рассказал нам, что основные задачи, стоящие на данный момент перед разработчиками, связаны с интерфейсом и системой менеджмента ресурсов (по замыслу авторов, военные лагеря Мордора будут просто штамповать все новые и новые юниты, в то время как экономика Гондора будет иметь ярко выраженный фермерский характер). А еще Дастин Браудер пребывает в настоящем восторге от нового мультиплеерного мода, который он планирует включить в финальную версию игры. Суть данного режима заключается в том, что несколько человек сражаются в серии небольших битв, итогом которых служит одно массовое сражение с участием всех игроков. Например, если, играя за Рохан, вы успешно разгромите несколько орочьих армий, то у вас появится возможность присоединиться к более масштабной битве и помочь в ней своим союзникам...Вообще, про *The Battle for Middle-Earth* можно рассказывать еще очень-очень долго, но, увы, драгоценная журнальная площадь заканчивается. Мы будем следить за ходом разработки и до конца 2004 года (официальная дата выхода игры) еще не раз вернемся к этой интереснейшей стратегии, обещаем.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

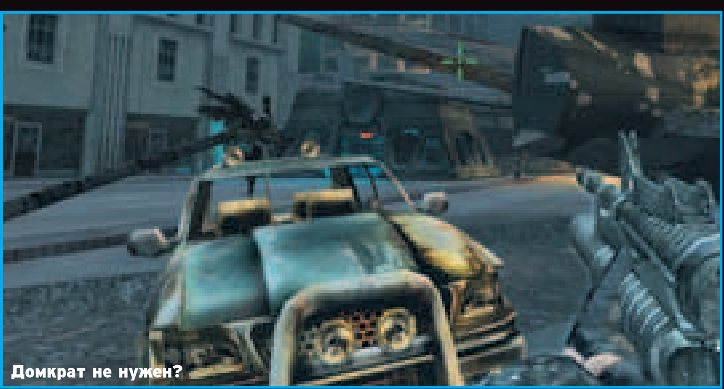
ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **EA LOS ANGELES**
ЖАНР: **REAL-TIME STRATEGY**
ДАТА ВЫХОДА: **IV КВ. 2004**



Воздушный патруль способствует нагнетанию напряженности.



Иногда они возвращаются...



Домкрат не нужен?

TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES

Арнольд идет в бой. **Даррен Глэдстоун**

По большому счету, трилогия *«Терминатор»* – это история отчаянных и безнадежных попыток человечества уцелеть в изначально проигранной войне против машин, причем Люди в данном случае априори воспринимаются как хорошая сторона – «наши». В игре *Terminator 3: War of the Machines*, для описания геймплея которой лучше всего подойдет термин *«Battlefield 2032»*, мы впервые сможем сами решать, за кого хотим сражаться – за Tech-Com (Людей) или Skynet (соответственно машины).

Признаемся честно – в течение довольно долгого времени нам упорно не давала покоя одна нехорошая мысль: не является ли *Terminator 3* очередной попыткой алчных издателей по-быстрому срубить легких деньжат, – как это уже не раз было с играми, наскоро и халтурно сделанными по лицензиям популярных кинофильмов? Тем более что разработчик – европейская студия Clevers Games – создает игру в атмосфере строжайшей секретности...

Однако знакомство с недавно выпущенной демо-версией развеяло по крайней мере часть наших опасений. По словам представителя Atari Дэвида Брауна (David Brown): «Целью авторов было воссоздание на экране компьютера эпических битв из кинотрилогии *Terminator*». Как и фильмы, игра рисует нам мрачное, безысходное будущее человечества, втянутого в войну, конца и края которой не видать. 8 из 10 уровней, пройденных нами, представляли собой разрушенные города будущего, а на двух оставшихся уровнях действие разворачивалось в наше время – в тот самый Судный День, когда машины, установленные в исследовательских лабораториях и на военных базах, начали свое восстание.

Игра хорошо передает атмосферу и колорит оригинальной кинотрилогии.

И хотя список доступных игровых режимов не блещет особым разнообразием (Mission, Dominate, Team Deathmatch), предлагаемый набор типов персонажей весьма интересен и производит самое положительное впечатление. Люди – это «традиционная» и более простая в управлении сторона. Ее основные рабочие лошадки – Hunters и Heavy Hunters, вооруженные обычным оружием, плазменными пушками, ракетами SMAW и специальными установками для уничтожения Терминаторов, напоминающими пушки Гатлинга. Кроме того, в распоряжении Людей имеются еще разведчики-Scouts, вооруженные снайперскими винтовками. Как и в фильмах, Люди могут водить различные транспортные средства, включая и грузовики с установленной на них тяжелой артиллерией.

Терминаторы намного интереснее и сложнее. В распоряжении игрока оказываются тяжелые модели T900S и T900, которым нипочем любая стрельба, киборг-инфильтратор, умеющий незамеченным проникать в тыл врага, крошечные роботы-разведчики FK, летающие над картой, и т.д. Как вы уже наверное догадались, Терминаторы не могут управлять транспортными средствами, т.к., по сути своей они сами являются мобильными огневыми платформами. К примеру, модель T1 – массивный шагающий робот – вооружена двумя спаренными пушками Гатлинга...

Вообще, нужно признать, что *Terminator 3: War of the Machines* очень хорошо передает атмосферу и стиль оригинальной кинотрилогии. От гигантских урбанистических карт до возможности смотреть из глаз Терминатора, когда внизу экрана бежит информационная строка, – все аспекты игры выполнены на самом высоком уровне и являются важными элементами геймплея. На данный момент Восстание Машин намечено на Рождество. Поскорей бы уж...

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ
ИЗДАТЕЛЬ: **ATARI**
РАЗРАБОТЧИК: **CLEVERS GAMES**
ЖАНР: **FIRST-PERSON SHOOTER**
ДАТА ВЫХОДА: **IV КВ. 2003**

ВНЕ ПОЛЯ ЗРЕНИЯ

Лучшие игры, о которых вы никогда не слышали. **Скотт Стейнберг**


Wanted Guns


Football Deluxe

Прошедший месяц был богат на необычные проекты – мы получили вестерн, футбольный менеджер и странную игрушку с религиозной подоплекой. По всей видимости, геймеры в Европе и Южной Америке просто не знают, что в США издатели уже давно считают перечисленные жанры мертвыми. Тем сильнее мы мечтаем, чтобы кто-нибудь из паблишеров заметил-таки эти многообещающие игры и чудесным образом подарил им новую жизнь.

WANTED GUNS

РАЗРАБОТЧИК: **IRIDON INTERACTIVE**
ЖАНР: **ACTION**
ДАТА ВЫХОДА: **IV КВ. 2003**

ОБЕЩАНИЯ: Бывший разбойник, а ныне одноглазый священник Отец Девлин вынужден решать проблемы, связанные со своим преступным прошлым, – Девлина преследует возмездие за былые грехи в лице его злейшего врага Сантьяго Педраза. Действие игры разворачивается на Диком Западе во время Войны за независимость. По жанру *Wanted Guns* представляет собой удалой шутер от первого и от третьего лица, весь пропитанный ковбойско-мексиканским колоритом. Врагов можно давить лошадью, расстреливать из револьверов, шотганов и арбалетов. Покинутые жителями города-призраки Дикого Запада, заброшенные рудники, леса Колорадо ждут-не дождутся, чтобы вы очистили их от всевозможных подонков...
РЕАЛЬНОСТЬ: Дизайнеры студии Iridon никогда раньше не занимались созданием шутеров. В этой связи не совсем понятно, почему испанские разработчики избрали столь сложный жанр в качестве своего стартового проекта, от которого будет зависеть вся их последующая карьера. Как известно, вестерны уже примерно лет десять как вышли из моды. Впрочем, кто знает – вдруг, подобно нестареющему Клинту Иствуду в «Непрощенном», творение Iridon вновь вернет Дикому Западу былую популярность?

FOOTBALL DELUXE

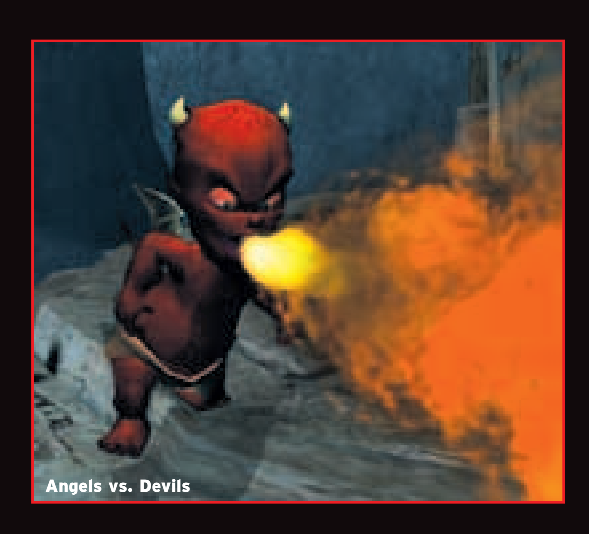
РАЗРАБОТЧИК: **EVOLUXION**
ЖАНР: **ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР**
ДАТА ВЫХОДА: **I КВ. 2004**

ОБЕЩАНИЯ: Говорят, аргентинцы хорошо разбираются в футболе. Если это действительно так, то у детища девелоперской студии Evoluxion есть все шансы на успех. И хотя жанр футбольных менеджеров не пользуется в США особой популярностью, возможность завоевать Кубок Мира, не вставая со стула, как мне кажется, должна заинтересовать всех настоящих любителей футбола. Найм игроков, разработка командной тактики, строительство стадионов... список доступных возможностей можно было бы продолжать еще очень долго. Прочие особенности игры включают: поддержку от фанатов команды, непростые кадровые решения и наличие у каждого игрока уникального характера. Главное в *Football Deluxe* – не пытаться перевоспитать Дэвида Бэкхема...
РЕАЛЬНОСТЬ: Evoluxion? В первый раз слышу это название. Симулятор футбольного менеджера? Жанр абсолютно не популярный в США. С другой стороны, в последние годы массовая поддержка спорта неуклонно растет, хотя и сейчас, чтобы увидеть по телевизору по-настоящему интересный матч, нужна спутниковая тарелка. Вряд ли у игры есть шанс стать бестселлером, но ее вполне можно было бы выпустить в Штатах небольшим тиражом – специально для фанатов.

ANGELS VS. DEVILS

РАЗРАБОТЧИК: **ENIGMA SOFTWARE PRODUCTIONS**
ЖАНР: **СБОРНИК МИНИ-ИГР**
ДАТА ВЫХОДА: **IV КВ. 2003**

ОБЕЩАНИЯ: Фауст встречается с богами-олимпийцами; Господь и Сатана стравливают своих последователей в борьбе за господство на Земле... Две кампании, 20 сценариев, 20 божественных заклинаний, 270 магических предметов, поддержка игры через LAN и Internet, покупка артефактов в перерывах между миссиями, воспитание херувимов, плотские забавы – вот неполный список игровых возможностей *Angels vs. Devils*.
РЕАЛЬНОСТЬ: Разработчик – Enigma Software Productions – утверждает, что игра сочетает элементы стратегии и RPG. Одновременно авторы говорят, что, по сути, их детище представляет собой набор мини-игр, в число которых, в частности, входят: *Annihilation* (kill 'em all), *Greed* (игра «мусорщик идет на охоту» на время) и *Obstacle Race* (уничтожение одной из рас). Конечно, религиозный колорит придает *Angels vs. Devils* определенную оригинальность, но по большому счету, если заменить серафимов и суккубов на щенков и котят, ничего ведь не изменится – мы подозреваем, что это будет очередная офисная забава, пригодная лишь для того, чтобы скоротать обеденный перерыв на работе.


Angels vs. Devils


Поздоровайтесь с моим маленьким другом!..


Семнадцати видов ручного оружия должно хватить на все случаи жизни.


Отряд орков штурмует ворота.

ARMED & DANGER

Иногда сумасшествие – это тоже хорошо. **Даррен Глэдстоун**

По всей видимости, у ребят из девелоперской студии Planet Moon имеются серьезные проблемы с психикой. Во всяком случае, только такой вывод можно сделать после знакомства с их новой игрушкой под названием *Armed & Dangerous*. Достаточно пройти в ней всего пару уровней, чтобы понять – это неправильная, патологическая, извращенная вещь, – и при этом она впервые за много месяцев заставила меня хохотать как сумасшедшего... Отчасти ей удалось это благодаря диалогам в стиле Монти Пайтона, а отчасти – из-за многочисленных и разнообразных возможностей по уничтоже... пардон, по взаимодействию с окружающим игровым миром с использованием самого странного арсенала, который только можно себе вообразить.


Сухопутная акула в действии.

СУХОПУТНЫЕ АКУЛЫ И КАРМАННЫЕ ЧЕРНЫЕ ДЫРЫ

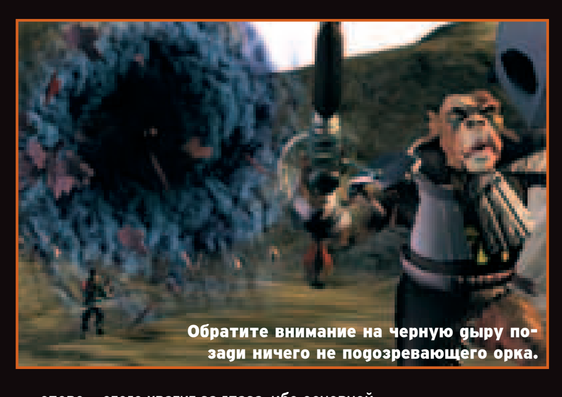
Впрочем, от создателей эксцентричного шедевра *Giants: Citizen Kabuto* вполне можно было ожидать чего-то подобного. Вкратце сюжет их нового детища сводится к следующему: имеется некая планета, порабощенная злыми существами, внешне весьма напоминающими орков, и вас наняли, чтобы ее освободить. Вот и все. На протяжении 21 уровня вас ждет безудержный, безостановочный разгул насилия и убийств, приправленный всевозможными шутками и приколами. А если вам вдруг станет скучно в короткий период затишья между перестрелками, просто швырните бомбу-липучку в проходящую мимо овцу... или пингвина... или еще в кого-нибудь – и веселье возобновится с новой силой. Или вот еще пример: допустим, согласно заданию миссии вы должны взорвать несколько объектов, но не знаете, о каких конкретно зданиях идет речь. Что делать? Просто оглянуться по сторонам и увидеть огромную мигающую стрелку и здоровенное яблочко, нарисованное на стене подлежащего уничтожению дома! Геймплей, сводящийся к формуле «зачистить уровень от всего, что движется», возможно, и не блещет какой-то особой оригинальностью, но он весел, ненапряжен и аддиктивен.

Если вам станет скучно, швырните бомбу-липучку в проходящую мимо овцу... или пингвина... или еще в кого-нибудь.

Самое трудное в *Armed & Dangerous* – это выбрать себе какое-то одно любимое оружие. У меня лично один из главных фаворитов – Topsy-Turvy, представляющий собой гигантский штопор, который мы ввинчиваем в землю и тянем на себя, после чего любуемся величественным зрелищем мира, переворачивающегося с ног на голову. Поверьте, наблюдать, как люди улетают с планеты, а мгновение спустя вновь валятся на нее и разбиваются, – занятие не для слабонервных. Или можно, скажем, сотворить небольшую черную дыру – водоворот, засасывающий всех, кому не повезло оказаться неподалеку. Или уложить целый взвод орков «акульим ружьем» (Shark Gun). Просто нажимаем курок – и из земли появляется гигантский плавник, неотвратимо движущийся к жертве. А можно применить Vindaloo Launcher – аппарат, стреляющий самонаводящимися ракетами, начиненными самыми жгучими пряностями в мире...



В добавление ко всему этому сумасшествию в нашем распоряжении будут и «обычные» пулеметы, снайперские винтовки и базуки. Всего обещано 17 видов ручного оружия и огромное количество стационарных турелей, пушек и ракетных установок, расставленных по уровням и предназначенных в основном для уничтожения неживых объектов.


Обратите внимание на черную дыру позади ничего не подозревающего орка.

БАНДА СУМАСШЕДШИХ

Несмотря на отсутствие мультиплеера, вам не придется освобождать планету от злых орков в одиночку. Как и в недавно вышедшей игре *Freedom Fighters*, спину героя будут прикрывать управляемые AI напарники. Вот список известных на данный момент членов команды: вечно жаждущий крови и эля Roman (это вы), секретный агент Jonesy, имперский боевой робот Q1-11 и весьма напоминающий Горлума Rexus. Поскольку по жанру *A&D* представляет собой чистый и неразбавленный экшен, ассортимент команд, которые можно будет отдавать напарникам, довольно скуден – приблизиться, отдалиться, стоять на месте и т.д. Но поверьте нам на слово – этого хватит за глаза, ибо основной вашей заботой будет держать их как можно ближе к себе – если не ради дополнительной огневой поддержки, то, по крайней мере, ради прикольных диалогов в коротких перерывах между схватками.

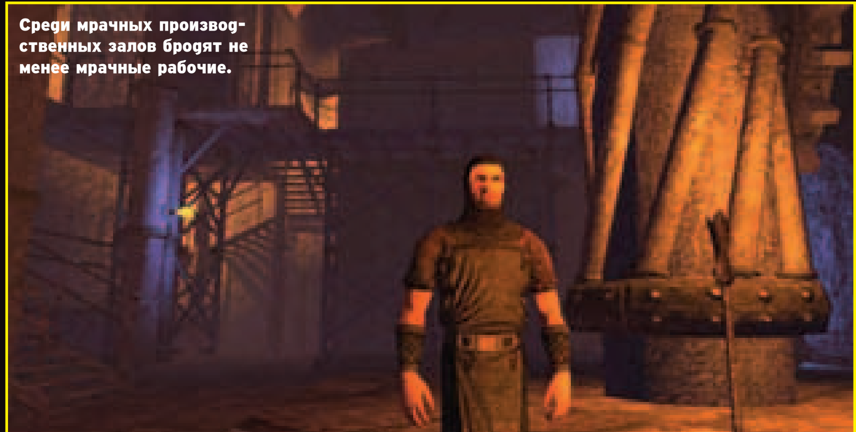
Показанная нам бета-версия игры работала на удивление гладко и безглючно. Понятно, что графика *A&D* не может сравниться по качеству с *Half-Life 2*, но по накалу страстей и динамике игрового процесса детище Planet Moon даст сто очков вперед любому современному шутеру. Игра должна появиться в продаже вскоре после выхода этого номера, и мы от души рекомендуем вам самим оценить неподражаемое, хотя и несколько извращенное чувство юмора ее создателей.

OUS

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **LUCASARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **PLANET MOON**
ЖАНР: **ACTION**
ДАТА ВЫХОДА: **IV КВ. 2003**

Тень вора за спиной зазевавшегося и потерявшего бдительность охранника не сулит ему ничего хорошего!


Среди мрачных производственных залов бродят не менее мрачные рабочие.


Какой-то недобрый вид у этого священника... Лучше держаться от подобных типов подальше!

THIEF III: THE DARK

Back in Black. **Глеб Соколов**



С точки зрения вора наиболее прибыльными для «посещений» являются богатые дома и замки, однако и попасть туда (а главное – выбраться живым и невредимым) куда сложнее, чем в какие-нибудь трущобы!



Движок *Thief III* – это, по сути дела, сильно доработанный программистами Ion Storm Unreal Engine последней версии, и в отношении освещения и теней он использует технологии, сходные с *Doom III*.

Времена, когда в жанре 3D-Action правили бал прямолинейные зубодробительные машины смерти, ни на шаг не отступающие с дороги, проторенной «отцами» – *Doom* и *Quake*, давно уже прошли. Ныне в почете последователи бестселлера *Half-Life*, всяческие смешения из FPS, RPG, RTS и прочих, казалось бы, совсем не сочетающихся жанров и элементов геймплея. Проект с простым, но выразительным названием Thief был в числе пионеров попытки радикального «отрыва от корней». Причем создатели игры не побоялись посягнуть на святая святых жанра. В игре можно, даже нужно было, свести к минимуму число убийств, совершаемых главным героем. Для ортодоксальных *Doom* или *Quake* – это же просто фирменное кощунство!

Скрытность – вот основное кредо и принцип игры *Thief: The Dark Project*. Зачем убивать стражника, охраняющего ключ от ворот замка, если его можно просто украсть? И вообще – долой мясников-суперменов, способных голыми руками раскидать дивизии вооруженных по последнему слову техники спецназовцев и легионы самых злобных демонов, изгнанных из ада за излишнюю жестокость в отношении бедных грешников! Разработчики *The Dark Project* потрудились на славу – они сумели создать не только оригинальную или новаторскую, но и просто отличную, интересную игру с классным сюжетом и захватывающим геймплеем.

Следом за вышедшей в 1999 году первой частью *Thief* вскоре последовала и вторая. Принципиальная новизна проекта, правда, была весьма относительна, но винить создателей игры в желании и дальше эксплуатировать и развивать удачное направление было бы неверно. На самом деле, разработчики *Thief II: The Metal Age* сделали все для того, чтобы не ударить в грязь лицом. Мы получили добротный, интересный сиквел, достойный называться продолжением такой игры, как *Thief*.

Но время неумолимо движется вперед. Вместе с ним непрерывно развиваются компьютерные технологии, проходятся по второму-третьему-четвертому разу любимые игры, и мы начинаем ждать их продолжения. Хорош и счастлив тот разработчик, который умудряется попасть на гребень волны и раз за разом неизменно радовать фанатов свежей, но строго дозированной порцией долгожданного хита! Главное тут не переборщить, а то ведь мы все знаем, что случилось с *Might & Magic*, не так ли?

Впрочем, ждать от создателей третьей части *Thief* дурных сюрпризов в стиле почившей с миром компании 3DO вроде бы не приходится. Конечно, разработчиков из Ion Storm трудно обвинить в торопливости, но от этого создаваемые ими игры хуже не становятся. Разве что – лучше. И *Thief III: The Dark Fate*, скорее всего, не станет исключением из правила.



Не ждите, что охрана ограничится топтанием на пороге и сакраментальной фразой: «Нет, нет, здесь никого нет!».

Прогресс проекта заметен во всем. В том числе – и в области сюжета. Уже первые две серии Thief могли похвастаться наличием сценария, сделавшего бы честь и какой-нибудь вполне приличной RPG. В проекте *The Dark Fate* Ion Storm планирует и дальше развивать эту добрую традицию.

После событий *Thief II* Хранители обнаруживают, что пророчество о грозящем Городу уничтожении может сбыться. А бессменный главный герой игры – Гаррет, – несмотря на любовь к работе в одиночку, вынужден связаться с некой группой заговорщиков, называющих себя Искателями (The Seekers), которые и являются основными распространителями вышеупомянутого зловещего предсказания. Ему удается выяснить, что предотвратить трагедию можно, собрав вместе некоторое количество специальных артефактов, разбросанных по миру. Несложно догадаться – кому еще могли бы поручить Хранители столь ответственное задание! Впрочем, со временем Гаррету и самому становится интересно разобраться в происходящем и выяснить, кто такие эти Искатели, что им нужно и кто за всем этим стоит. Однако излишнее любопытство в профессии вора, как известно, ничего хорошего не сулит. Так и Гаррет, пытаясь предотвратить наступление Темной Эпохи, совершенно случайно умудрился разбудить древнее зло (даже – Древнее Зло!), которое тут же с великим энтузиазмом взялось за наведение общемирового порядка в лучших традициях Зла с большой буквы. Покинутый союзниками, оставшийся один на один с темными силами, стремящимися уничтожить Город, Гаррет снова предоставлен себе, но теперь от ловкости его рук и умения прятаться в тени мрачных стен и подземелий зависит нечто большее, чем просто наполнение собственного кошелька!

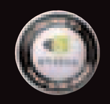
Игровой процесс в *Thief III* по-прежнему будет строиться в первую очередь на способностях главного героя к скрытным перемещениям и аккуратному выполнению заданий. Кстати, отныне Гаррету придется гораздо внимательнее следить за оставляемыми следами «деятельности». Если раньше охранник, проходя мимо открытой вором двери, мог разве что поворчать о том, что какой-то растяпа забыл ее закрыть, то теперь любой страж порядка сначала проверит, а не скрывается ли этот самый «растяпа» где-нибудь в темных углах помещения?



Подожженные стрелы – это не только опасное оружие. Их можно использовать и в качестве факела!

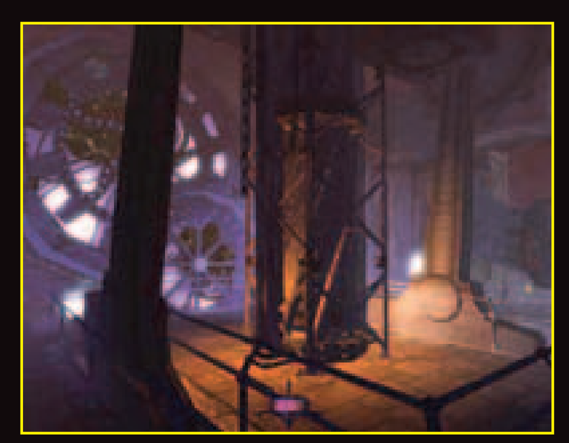
Кстати, и обыскивать комнаты, где предстоит прятаться Гаррету, будут более тщательно. Не ждите, что охрана ограничится топтанием на пороге и сакраментальной фразой: «Нет, нет, здесь никого нет!». В *Thief III: The Dark Fate* стражники заметно поумнели и в буквальном смысле слова перевернут все и вся, лишь бы отыскать нарушителя спокойствия на территории частных владений! Так что трюк с забравшимся под стол Гарретом больше не пройдет.

Впрочем, такие серьезные изменения в системе AI вовсе не говорят о том, что разработчики не оставляют вору ни единого шанса. Просто думать придется больше, хотя и от скорости реакции и принятия решений также зависеть будет многое. Проще говоря – игра станет реалистичней. А для того



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EIDOS INTERACTIVE**
РАЗРАБОТЧИК: **ION STORM**
ЖАНР: **STEALTH ACTION**
ДАТА ВЫХОДА: **ФЕВРАЛЬ 2004**



Кроме жилищ обитателей Города и замков, Гаррету придется побывать и на средневековых фабриках, по своему антуражу почему-то напоминающих готические храмы.

чтобы Гаррету не приходилось совсем уж туго, создатели игры решили наделить его рядом новых умений, которые помогут выжить герою в условиях мрачного и полного коварных врагов Города.

Пожалуй, наиболее интересная новая способность Гаррета – это умение лазать по стенам. Теперь, используя специальное приспособление, он может залезть практически на любую, даже относительно гладкую поверхность. Впрочем, лучше всего искусство верхолаза у вора проявляется в отношении кирпичных или выложенных из каменных блоков стен. Причем данная способность дает ему множество дополнительных возможностей и шансов – как скрыться от глаз не в меру бдительных охранников (а можно еще и сбросить сверху на головы стражникам ослепляющую бомбу), так и отыскать какие-нибудь секретные локации с не менее секретными сокровищами. В конце концов, кесарю – кесарево, но ведь за делом спасения мира Гаррет не должен забывать и о сугубо эгоистичной необходимости личного обогащения!

Кроме всех прочих изменений и новшеств, которые ожидают нас в третьей части *Thief*, особняком стоит появление у вора личного оружия. Да, отныне Гаррет перестанет быть гуманистом-пацифистом и обзаведется натуральным боевым кинжалом. Всех поклонников Thief, конечно, волнует вопрос о том, как это нововведение отразится на игровом процессе, не превратятся ли приключения вора в банальный Action, где лучшим решением проблемы окажется умерщвление всех и каждого? Спешу заверить, разработчики вряд ли пойдут на такие жертвы и бездумно загубят все то, что принесло их проекту заслуженную славу. Правда, теперь Гаррет действительно сможет избавляться от ненужных свидетелей самым что ни на есть физическим образом. Но и забывать о том, что наш вор – отнюдь не терминатор, тоже не стоит. И если с одиночным и не ожидающим нападения противником Гаррет, скорее всего, сможет управиться без особых проблем, то вот от схваток с хорошо вооруженными и прекрасно владеющими мастерством рукопашного боя профессионалами – стражниками – лучше воздержаться.

Кстати, в *Thief III: The Dark Fate* для моделирования реалистичной физики окружающего мира используется уже успевший «засветиться» в проекте *Half-Life 2* специальный движок под названием Havok 2. А это означает, что мы сможем ломать, крушить, передвигать практически любые предметы (разумеется, в рамках, ограниченных нормальными человеческими возможностями). Более того, использование реалистичной физики окажет влияние и на систему передвижений и анимацию героев игры. Каждая часть тела любого персонажа, например охранника, имеет собственный вес, что позволяет ему упасть наиболее реалистично и независимо от заранее проработанного аниматорами движения («жесткой» анимации в игре попросту нет). Поэтому все бессознательные и мертвые тела будут падать по-разному и лежать в зависимости от наклона поверхности, на которую упали. Но, кроме внешней стороны такого реализма физические особенности движка *Thief III* имеют и чисто практическое применение. Например, Гаррет сможет баррикадировать



двери с помощью всяческих бочек, столов, стульев и прочих предметов. В каких-то ситуациях стражники, на которых в основном и рассчитан этот трюк, побродят около препятствия, да и уйдут восвояси. Но иногда (опять-таки благодаря реалистичной физике) они могут и попросту высадить дверь, преследуя Гаррета!

Кроме мощного физического движка в *Thief III* будет использован и не менее мощный графический. И если первые две части вряд ли могли похвастаться небывалыми красотами в области полигонов, текстур и спецэффектов, то у третьей есть все шансы составить достойную конкуренцию даже *Half-Life 2* на пару с *Doom III*. Сами разработчики из Ion Storm не стесняются подчеркивать, что технология, созданная ими для *Thief III*, – это действительно самое мощное и совершенное из их творений за всю историю существования команды. Главным достоинством движка (как, впрочем, и в случае с *Doom III*) является система освещения и теней, придающих изображению на мониторе особую эффектность и реалистичность. Трудно на словах описать ЖИВОЙ огонь и свет от факела, лучше уж посмотреть, как это выглядит на скриншотах, или еще лучше – видеороликах из игры. Тени в *Thief III* отбрасывают все объекты, более того, им суждено сыграть немаловажную роль и в игровом процессе. Согласно заявлениям разработчиков, умные стражники смогут замечать присутствие Гаррета даже по движению его тени!

Вообще игра нас ждет необычная. Собственно, от продолжения *Thief* никто банальности и не ожидал, да и команда Ion Storm свое дело знает и любит. Не совсем понятным пока что остается только одно – а именно, когда же все-таки выйдет игра? Нам обещали появление очередной серии Thief еще зимой 2002 года, а на дворе уже конец 2003-го... Впрочем, ради такой игры можно подождать не только пару месяцев (как предполагается на текущий момент), но и еще столько, сколько потребуется, не так ли?

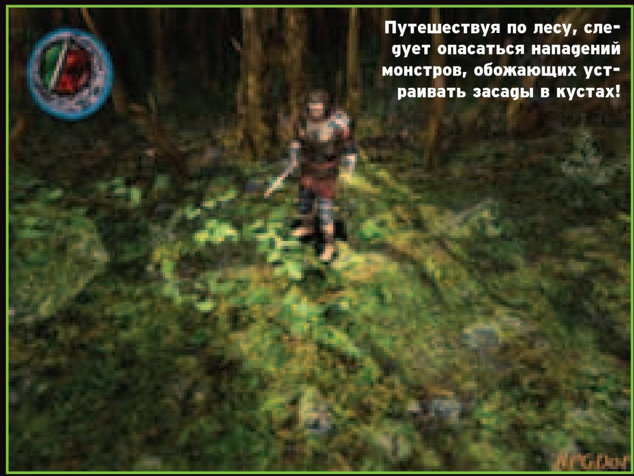


Темнота – лучший союзник вора, и, кроме того, в ночное время спящий Город становится как никогда таинственен и полон самых мрачных тайн и загадок.

Размазанные пиксели и подозрительно малое количество полигонов, затраченных на модели, свидетельствуют о том, что движок *Baldur's Gate: Alliance* уже далеко не первой свежести.



Сражения в игре будут протекать, скорее, в духе *Diablo*, нежели оригинальной серии *Bard's Tale*.



Путешествуя по лесу, следует опасаться нападений монстров, обожающих устраивать засады в кустах!

BARD'S TALE

Тихий ужас. **Глеб Соколов**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **VIVENDI UNIVERSAL GAMES**

РАЗРАБОТЧИК: **INXILE ENTERTAINMENT**

ЖАНР: **ACTION/RPG**

ДАТА ВЫХОДА: **НЕ ОБЪЯВЛЕНА**

Нет, все-таки недаром разного рода нежить и черные маги так часто становятся героями компьютерных игр! Уж больно велика страсть некоторых разработчиков к оживлению почивших во славе героев минувших лет. Вот и тянет их на некромантию.

...Извлечь из бездны мрачных подземелий времени замшелое тело некогда великого героя, отыскать книгу с некромантическими заклинаниями и в полночь, на перекрестье четырех дорог при свете ущербной луны провести жуткий обряд. Нечеловеческий стон пронесется над землей, и бледный воин восстанет из мрака забвения. И ничего, что у тени прошлого не хватает отдельных частей тела, от героя здорово несет сыростью древнего склепа, и нет уже тех, кто помнил бы, как это было...

Нет, все-таки недаром разного рода нежить и черные маги так часто становятся героями компьютерных игр! Уж больно велика страсть некоторых разработчиков к оживлению почивших во славе героев минувших лет. Вот и тянет их на некромантию. За последние несколько лет то и дело игровую общественность встряхивали сообщения и пресс-релизы о том, что очередной знатный мертвец поднялся из могилы и, сбросив остатки савана, решил тряхнуть стариной. Взять хотя бы, например, жуткий призрак *Pool of Radiance II,* явившийся из далеких глубин истории CRPG и умудрившийся напугать многих из тех, кто еще помнил его живым и здоровым. Вот теперь дошла очередь и до благородных останков *Bard's Tale*...

Ответственность за эксгумацию на себя взяла свежеиспеченная компания InXile Entertainment в лице своего идейного вдохновителя, более известного в роли основателя и бывшего руководителя Interplay, Брайана Фарго (Brian Fargo). Именно он официально объявил весной этого года о приобретении прав на использование торговой марки и вселенной Bard's Tale. И хотя немедленного анонса новой игры не последовало, все, конечно же, поняли, что долго ждать не придется. И не ошиблись.

Не откладывая дело в долгий ящик, InXile Entertainment в октябре объявила, что действительно работает над проектом, носящим рабочее название *Bard's Tale* (безо всяких приставок или номерных обозначений). Правда, особо бурной радости у поклонников ролевых игр и этой вселенной в частности новость, увы, не вызвала. Причем по вполне очевидным причинам.



Три игры из знаменитой серии *Bard's Tale* – это самая что ни на есть классика, те самые великие герои, проторившие дорожку для многих современных хитов жанра RPG. В полном соответствии с господствовавшими тогда (т.е. во второй половине 80-х – начале 90-х гг.) представлениями о том, как должна выглядеть серьезная ролевая игра, все они были весьма хардкорными. Точнее, это теперь мы, избалованные роскошной графикой и удобными интерфейсами, так говорим. Тогда же все казалось иначе. В общем, сути это не меняет. Три четверти экрана в *Bard's Tale 1-3* занимали разные описания и таблички, в игре был вид от первого лица и спрайтовый псевдотрехмерный движок, а также возможность поворачиваться только на 90 градусов. Нет, конечно, в те времена это была очень популярная технология, использовавшаяся во многих RPG, например *Might & Magic,* что, впрочем, не помешало New World Computing позже с успехом перейти на более современный движок, не нарушая общих принципов игры.

Но InXile Entertainment пошла другим путем. И вместо адекватного в данном случае продолжения классической серии *Bard's Tale* (с учетом современных технологий и достижений, разумеется) решила создать нечто новое, свое, особенное... Для этого они не придумали ничего лучше, как лицензировать движок *Baldur's Gate: Alliance*. Нет, конечно, я понимаю, в свое время это была весьма милая и популярная приставочная игрушка, вполне удачная попытка донести до широких масс понятия о *D&D*. Естественно, в очень упрощенном виде. Но попса, дамы и господа, она, как ее ни крути, попсой и остается. И уж тем более вызывает сомнение «съедобность» такого продукта, где нам опять пытаются подсунуть все тот же незамысловатый и порядком потрепанный мотив... Так что же общего между тремя классическими сериями *Bard's Tale* и нынешним псевдоримейком кроме названия? На самом деле, увы, немного. По сути дела, прежней останется разве что вселенная и роль, отводимая в ней игроку. Да, нам, как и прежде, предстоит путешествовать по Orkney Islands в роли барда, совмещая исполнение песен с выполнением поручений и совсем уж не музыкальными поединками. В остальном же игру будет не узнать.

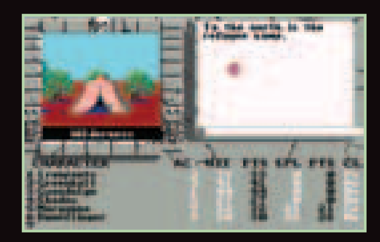
Во-первых, жанр и концепция. Оригинальные *Bard's Tale 1, 2* и *3* представляли собой RPG классического образца с пошаговыми боями, кучей статистик-характеристик, разветвленными сюжетом и диалогами. То, что нам собирается преподнести InXile

НЕ ВСЕ ПОТЕРЯНО



Поклонники *Bard's Tale* могут спать спокойно. *Devil Whiskey* не даст опорочить славного имени своих знаменитых предшественников!

Пока суть да дело, и компания InXile Entertainment ударными темпами ваяет свой вариант Bard's Tale, не унывают и разработчики из пока что малоизвестной команды Shifting Sun Studios, заканчивающей работу над Old-Style-RPG-проектом *Devil Whiskey*. Собственно говоря, первый результат их трудов в форме демонстрационной версии уже сейчас можно скачать на сайте по адресу www.devilwhiskey.com. Вся соль в том, что эта игра является продолжением (пускай и не совсем официальным, а точнее – формально не имеющим никакого отношения) к классической серии *Bard's Tale!* Причем не в духе мистера Фарго, а на полном серьезе. То есть на месте осталось все – и вид от первого лица, и ролевая система на пару с диалогами, и даже система перемещения игрока с поворотами на 90 градусов! При всем этом *Devil Whiskey* отнюдь не выглядит страшным пришельцем из прошлого. Там, где разработчики сочли необходимым внести соответствующие духу времени изменения (например, в области графики), – все выглядит весьма пристойно. А уж сюжет, посвященный зловещей эпидемии алкоголизма, охватившей город Rennibister, и вовсе заслуживает отдельной похвалы – за оригинальность и увлекательность. Остается добавить, что полную версию *Devil Whiskey* можно будет скачать, заплатив разработчикам довольно-таки скромные, особенно по западным меркам, 25$ или же заказать на диске, но уже за 35$.



Классическая серия *Bard's Tale*, считающаяся классикой жанра RPG, увидела свет в конце 80-х – начале 90-х гг..

Нам, как и прежде, предстоит путешествовать по Orkney Islands в роли барда, совмещая исполнение песен с выполнением поручений и совсем уж не музыкальными поединками.



Несмотря на трехмерность движка, *Bard's Tale* иногда выглядит довольно-таки плоско. Причина, видимо, в специфическом положении камеры...

Entertainment, выглядит совсем иначе. В наследие от приснопамятного *Baldur's Gate: Alliance* новой серии *Bard's Tale* достался сильнейший уклон в сторону Action/RPG. Помнится, когда-то наиболее яростные фанаты *Might & Magic* неудержимо осуждали New World Computing за появление в шестой части игры возможности сражаться в реальном времени, говорили, что теперь это не RPG, а просто *Doom* какой-то! Да, много с тех пор воды утекло... По сравнению с тем, что планирует InXile Entertainment, «революционные нововведения» от NWC выглядят просто детскими невинными шалостями!

А чтобы у нас не оставалось никаких сомнений в том, что новый *Bard's Tale* и те, что были раньше, – это две большие разницы, разработчики сразу, буквально в первую же очередь подчеркнули, что тактической паузы тоже не будет. Спасибо, так сказать, за заботу... Изменениям была подвергнута и система диалогов – отныне у нас будет только два возможных варианта ответа. Впрочем, во многих современных RPG и такое разнообразие днем с огнем не сыщешь, так что не будем излишне строги к авторам. Зато, известно, что все диалоги будут озвучены.

Весьма любопытной оказалась новость о том, что будет полностью переработана система персонажей. Попробуйте угадать, что в ее отношении хотят предпринять разработчики? Думаете, упростить до невозможности? А вот и нет! Как ни удивительно, вопреки всей концепции проекта в InXile Entertainment приняли не совсем понятное решение сделать эту самую систему более сложной, чем в старых сериях *Bard's Tale*. Правда, что именно будут менять и усложнять – пока неизвестно. Вообще, все, что касается ролевой системы игры, является загадкой. Путем несложных логических заключений, основанных на изучении интерфейса, можно сделать вывод о том, что, по крайней мере, здоровье и какой-нибудь расходуемый параметр, вроде маны, в *Bard's Tale* обязательно будут. Но даже для Action/RPG этого маловато, а разработчики упорно хранят молчание, предпочитая в случае чего возносить хвалу движку *Baldur's Gate: Alliance*...

Вообще-то в последнее время разговоры о графике в играх обычно сводятся либо к тому, как она крута в данном проекте N и как разработчики планируют легко и просто обойти на повороте все трети *Doom*'ы вместе взятые, либо же к тому, что все более-менее красиво, добротно, но на самом деле графика – не самое важное, что есть в игре. В случае с *Bard's Tale* ни тот, ни другой варианты не годятся. Да, устарел движок *Baldur's Gate: Alliance*, устарел, и по сравнению с теми же (замечу, вышедшими более года назад!) *Morrowind, Dungeon Siege* или *Neverwinter Nights* выглядит архаично. И тут уже ничего не спишешь на хардкорность проекта, которому хорошая графика якобы вовсе и ни к чему! Такие игры как новый *Bard's Tale* ДОЛЖНЫ сверкать и блестеть, привлекать внимание, если уж и не начинкой, так хоть оберткой!

Впрочем, несмотря ни на что дизайнеры и программисты InXile Entertainment вовсю трудятся одновременно над двумя версиями своего первого проекта, который разрабатывается и для PC, и для PS2. Когда выйдет игра – тоже неизвестно, хотя, полагаю, не раньше весны следующего года. Вот тогда-то мы и узнаем, стоит ли эта попытка воскрешения *Bard's Tale* затраченных на нее времени и усилий разработчиков, а также наших кровных денег, отдаваемых за вожделенную коробочку с диском.

В Ганса попали!


Бомбить придется самые разные объекты.

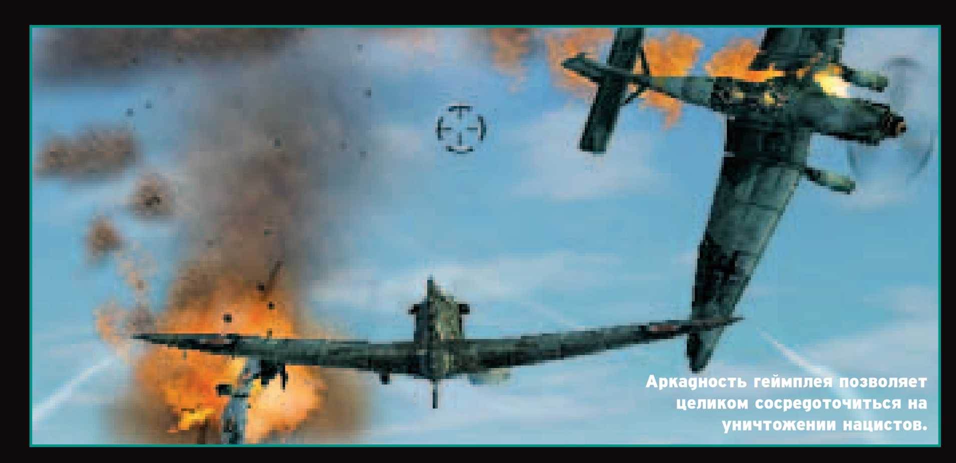

Вот оно – секретное оружие над Нормандией!

SECRET WEAPONS

Бьем Третий Рейх его же оружием. **Райан Скотт**

Научно доказано, что больше всего на свете геймеры любят три вещи: быстрые полеты, красочные взрывы и уничтожение фашистов. Игра *Secret Weapons Over Normandy* от LucasArts, по жанру являющаяся динамичной летной аркадой с сумасшедшими скоростями, морем огня и полным отсутствием реализма, похоже, сумеет совместить в одном флаконе все три компонента.

Разработчик – студия Totally Games – является создателем целого ряда классических игрушек, включая *Battlehawks 1942, Their Finest Hour: The Battle of Britain,* серий *X-Wing* и *TIE Fighter*. Ее новое детище, Secret Weapons Over Normandy, является духовным наследником еще одного бессмертного хита от LucasArts – *Secret Weapons of the Luftwaffe*. В одиночном режиме нас ждут 30 с небольшим миссий, разбитые на 15 кампаний, посвященных различным событиям Второй мировой – от битвы при Дюнкерке до высадки союзников в Нормандии. Каждая из миссий будет включать целый комплекс различных задач, связанных с воздушными боями, уничтожением наземных целей и т.д.; географический охват боевых действий обещан самый широкий – Европа, Африка и Азия.



Аркадность геймплея позволяет целиком сосредоточиться на уничтожении нацистов.

Благодаря аркадной физической модели и упрощенной схеме управления полетать в небе Нормандии сможет любой новичок, первый раз в жизни взявший в руки джойстик.

Я УЛЕЧУ ДАЛЕКО-ДАЛЕКО...

«А как насчет самолетов?» - спросите вы. Не беспокойтесь – с этим у *Secret Weapons Over Normandy* все в полном порядке. Изначально в нашем распоряжении окажутся 23 детально смоделированных летательных аппарата, включая легендарные модели B-17, P-38 и Spitfire. Затем парк доступных машин можно будет еще увеличить, выполнив несколько миссий, связанных с кражей у немцев их экспериментальных самолетов, – после чего мы получим возможность бороться с нацистами их же собственным оружием! Уровень детализации моделей самолетов просто поражает – авторы выполнили их в точном соответствии с реальными прототипами и даже смоделировали дырки от пуль в фюзеляжах и блики света на стеклах кабин.

Главные отличия *Secret Weapons Over Normandy* от предыдущих симуляторов Totally Games – чисто аркадная физическая модель и упрощенная схема управления. В результате, полетать в небе Нормандии сможет любой новичок, первый раз в жизни взявший в руки джойстик. Полеты и воздушные бои будут легкими в освоении и очень динамичными – для победы не нужно будет выучивать назначение десятков кнопок и рычагов или следить за непонятными циферблатами. Реализм игрового процесса был принесен в жертву скорости, удобству и зрелищности, более того, вы даже сможете по желанию ускорять и замедлять время, тем самым регулируя уровень сложности игры. Понятно, что хардкорным симуляторщикам такой упрощенный подход не понравится, но рядовым геймерам, которым хочется просто полетать над Нормандией, сбивая фашистские самолеты, он, скорее всего, придется вполне по душе.



ОДИНОЧНЫЙ ПОЛЕТ

Как уже было сказано выше, миссии будут включать как главные, так и второстепенные цели – а также секретные задания, становящиеся доступными только при выполнении определенных условий. По мере прохождения кампаний игроку, в соответствии с его боевыми достижениями, будут начисляться особые бонусные очки, которые можно потратить на апгрейды самолетов: повышение скорости, улучшение управляемости, более прочную броню, более мощные пушки и т.д. Всего обещано более 100 различных апгрейдов, но большинство из них будут специфическими для конкретных моделей летальных аппаратов – иными словами, если вы поставите себе цель по максимуму усовершенствовать все имеющиеся в игре самолеты, то прохождение займет ОЧЕНЬ много времени.

Напоследок – плохая новость: в PC-версии ВООБЩЕ не будет многопользовательского режима. Почему, Господи, почему?! Сколько-нибудь вразумительного ответа на данный вопрос нам пока получить не удалось (в особенности учитывая тот факт, что в приставочном варианте мультиплеер будет!), но не спешите пока катапультироваться. По непроверенным данным, в игру будет встроен полноценный редактор, позволяющий создавать самодельные миссии и даже кампании. Утешение, конечно, слабое, но все равно спасибо. А вообще-то, учитывая богатый опыт и безупречную до сих пор репутацию дизайнеров Totally Games, у нас есть все основания надеяться, что *Secret Weapons Over Normandy* окажется если и не шедевром, то, по крайней мере, выдающейся воздушной аркадой. Подождем до Рождества...



Один из 23 изначально доступных самолетов.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

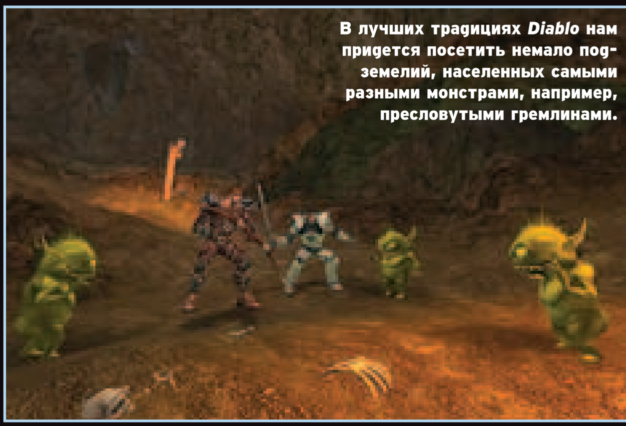
ИЗДАТЕЛЬ: **LUCASARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **TOTALLY GAMES**
ЖАНР: **ВОЗДУШНАЯ АРКАДА**
ДАТА ВЫХОДА: **IV КВ. 2003**

OVER NORMANDY

Красивые спецэффекты – одно из фирменных достоинств движка Unreal War Hammer, используемого в новой игре от Origin.



Самый первый скриншот *Ultima X*, попавший на просторы Сети.



В лучших традициях *Diablo* нам придется посетить немало подземелий, населенных самыми разными монстрами, например, пресловутыми гремлинами.

ULTIMA X: ODYS

Возвращение короля? **Глеб Соколов**

Ultima... При упоминании этой живой легенды ролевого жанра сердца многих тысяч геймеров замирают в благоговейном трепете. Знаменитое детище Лорда Бритиша, известного в миру как Ричард Гэрриот, открыло эпоху CRPG еще 20 с лишним лет назад. И на протяжении всей длительной истории *«Ультиме»* удавалось сохранять передовые позиции в жанре, опережая ближайших конкурентов как минимум на пару шагов и продолжая радовать поклонников новизной и увлекательностью. Достаточно вспомнить небывалый успех *Ultima Online* – одной из первых MMORPG, которая до сих пор пользуется невероятной популярностью (особенно если учесть возраст игры). В общем, казалось бы, живи и радуйся. Однако, вскоре после выхода *Ultima IX,* Ричард Гэрриот покидает основанную им компанию Origin Systems. Трудно судить о том, что подвигло его на такой шаг... Но теперь дальнейшая судьба дела всей жизни Ричарда, вселенной *Ultima*, оказалась в руках компании Electronic Arts. Ничего хорошего это не сулило. По крайней мере, многие поклонники игры уже были готовы поставить на ней большой и жирный крест. Ultima не может существовать без своего Лорда. И поначалу все события, увы, служили подтверждением пессимистичного постулата. Так и зачахла долгое время находившаяся в разработке *Ultima Online 2.* Анонсов новых проектов по вселенной не следовало, а попытки сторонних команд возродить игру, даже на некоммерческой основе, EA жестко пресекала. Достаточно вспомнить нашумевшую историю с многообещающим проектом *Ultima I: A Legend is Reborn* от компании Peroxide, который был закрыт по настоятельному требованию владельцев торговой марки. В общем, было понятно, что ближайшее будущее не сулит ничего хорошего для старейшего ролевого сериала. Однако, начиная с весны этого года, Интернет стал полниться слухами. Речь шла не более и не менее как о разработке где-то в недрах Origin Systems очередного продолжения *Ultima!* Позже на свет всплыл маловразумительный скриншот, которому приписывали происхождение от полумифического проекта. Обстановка накалялась, и уже вскоре на форумах шли оживленные споры о концепции гипотетической *Ultima X.*

Так что, пожалуй, не было ничего удивительного в том, что официальный анонс игры шума уже не наделал. Возможно, причина и в том, что долгожданная *Ultima X,* вопреки надежде на возвращение к истокам (т.е. продолжению классической *Ultima IX),* оказалась MMORPG... Вообще, удивительное дело – еще несколько лет назад мы радовались анонсу едва ли не каждой многопользовательской ролевой игры. А теперь отношение к подобным проектам, даже по весьма известным и уважаемым вселенным от прославленных разработчиков, стало гораздо более настороженным, если не сказать – прохладным. Впрочем, в случае с Ultima X ложкой дегтя стало и отсутствие среди работающих над проектом Ричарда Гэрриота, а также неудачи с *Ultima Online 2.*

Впрочем, несмотря ни на что у нового проекта от Origin Systems все же есть неплохие шансы составить достойную конкуренцию тем же *Stat Wars Galaxies* или находящимся в разработке *World of WarCraft* и *Middle-Earth Online.* Хотя, конечно, для этого создателям игры придется постараться. И одним лишь словом *«Ultima»* в названии тут уже не отделаешься!

Думаю, сами разработчики понимают это не хуже нас с вами. Например, Origin Systems во всеуслышанье объявили, что Odyssey не является продолжением ни *Ultima IX*, ни *Ultima Online.* А это значит, что в игре мы не встретим ни знакомых персонажей, ни привычных монстров. Более того, события *Ultima X* развернутся в совершенно новом мире, который называется Alucinor. Так что о приключениях в Британнии придется забыть, по крайней мере на время.

Следует также отметить и столь примечательный факт, что источником вдохновения для Origin Systems при работе над новой игрой стала не их собственная *Ultima Online*, а... *Diablo!* Так что строить догадки по поводу того, каким же будет в результате геймплей в *Ultima X: Odyssey,* в общем-то и смысла не имеет. Hack'n'Slash он и в Африке – Hack'n'Slash. Море крови, горы трупов, нарубленные в капусту толпы монстров, крутые доспехи и крутое оружие. А цель одна – kill'em all!

SEY

У нового проекта от Origin Systems есть неплохие шансы составить достойную конкуренцию тем же *SWG* или находящимся в разработке *World of WarCraft* и *Middle-Earth Online.* Хотя, конечно, для этого создателям игры придется постараться. И одним лишь словом *«Ultima»* в названии тут уже не отделаешься!



Эльфы – традиционно лучшие маги. А еще в *Ultima X* их теоретически аккуратно заостренные уши стали напоминать о слуховых аппаратах овчарок-переростков...

Насколько хорош такой подход – судить трудно, тем более что, например, в том же *World of WarCraft* будет немало заимствований из *Diablo*, но игра от этого явно хуже не станет. Главное тут, как ни крути – реализация. Впрочем, кроме *Diablo*-подобности нам обещают еще и «революционную систему квестов». Несколько напрягает как раз эта самая «революционность», хотя... Посудите сами: разработчики планируют реализовать в игре приключенческую систему, включающую два типа возможных заданий – непосредственно квесты и миссии. Разница между ними проста. Квесты генерируются специально для вашего героя с помощью той самой уникальной Odyssey Adventure System, которой так гордятся разработчики. При этом обещано, что все задания будут разными, в зависимости от типа персонажа. Например, если ваш герой – светлый воин, борющийся за идеалы Французской революции и справедливость для всех, то вы сможете обнаружить трупы невинно убиенных и попробовать отомстить за них... А другому благочестивому персонажу предложат освободить из плена похищенных какими-нибудь злыднями священников. Миссии же окажутся более универсальными и глобальными, в связи с чем получить их мож-

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **ORIGIN SYSTEMS**
ЖАНР: **MMORPG**
ДАТА ВЫХОДА: **10 ФЕВРАЛЯ 2004**



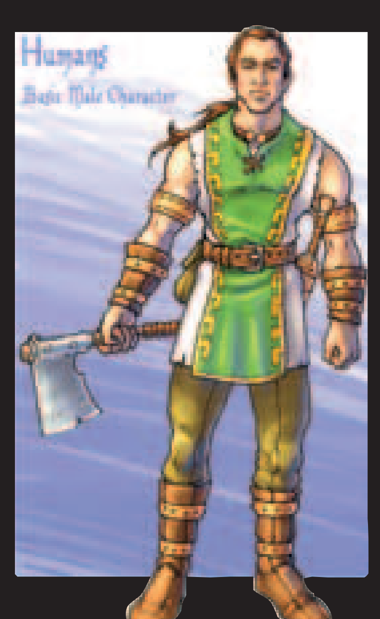
Глядя на некоторых монстров из игры, трудно удержаться от смеха!

но будет, например, в тавернах у NPC. Сложность выдаваемых заданий будет зависеть от уровня прокачки персонажа. Откровенно говоря, ваш покорный слуга пока что не смог углядеть в описанной выше системе чего-то принципиально нового и ранее не замеченного в других RPG... Впрочем, посмотрим, тем более что разработчики обещают уже при запуске игры продемонстрировать нам около 200 типов разных квестов, что, согласитесь, немало.

Как и всякая RPG, новая Ultima, понятное дело, не обходится без того, что, собственно, и позволяет называть ее ролевой игрой. А именно – различных навыков, параметров и возможностей персонажей. Известно, что в *Ultima X: Odyssey* развивать героя можно будет по четырем направлениям, каждое из которых содержит по три класса. Например, игроки, выбравшие линию развития в области Blade class, смогут освоить профессии Knight, Barbarian или Player. Кроме того, будет в игре возможность использовать специальные удары и, как и в предыдущих играх серии *Ultima*, стать Аватором, достигнув совершенства в восьми Virtues. А это, в свою очередь, позволит вам получить доступ к специальным способностям и даже набирать себе учеников!



в *Ultima X* мы сможем поиграть даже за крылатых горгулий.



Люди после орков – самая крепкая и, пожалуй, даже более живучая раса.

Origin Systems планирует порадовать нас наличием в *Ultima X: Odyssey* шести играбельных рас. Причем наряду со стандартными (и легко предсказуемыми) людьми, эльфами и орками заявлены и более оригинальные типы. Например, можно будет поиграть за гаргулью – самую что ни на есть настоящую, с крылышками. Еще две расы, которые станут своеобразной «изюминкой» *Ultima X: Odyssey* – это крысолюди Phoda и совершенно загадочные Pixies – низкорослые, ростом всего от 2,5 до 3 футов, гуманоиды, отдаленно напоминающие эльфов, к тому же крылатые. Несмотря на не очень солидные размеры, Pixies считаются невероятно красивыми и к тому же они – весьма опасные противники.

Вообще следует отметить довольно необычный подход разработчиков *Ultima X* к созданию игрового мира в этой MMORPG. Действительно, проект удивляет легкой гротескностью и даже комичностью – как персонажей, так и монстров. Основная масса существ в игре словно сошли со страниц какого-нибудь комикса – они, в общем-то, совсем не страшны, не реалистичны и, пожалуй, даже – забавны. Иногда это выглядит интересно и действительно весело, иногда - явно «не в тему». Вообще, сравнивая между собой *Ultima X* и *World of WarCraft*, где, как известно, разработчики тоже сознательно пошли на отказ от создания реалистичного дизайна, приходишь к мысли, что Origin Systems то ли перестаралась, то ли, наоборот, недостаралась... Вот, например, мрачное подземелье, зловещие факелы, тени, бегущие по стенам, рыцарь в отливающих холодной сталью доспехах осторожно крадется вдоль стены... И тут выскакивает какой-нибудь гремлин, внешность которого вызывает устойчивые ассоциации с помесью лысого безумного хомячка и страдающей проказой лягушки!

Не знаю, может быть на взгляд Origin Systems и EA это очень атмосферно, но если даже на скриншотах такое зрелище кажется довольно нелепым, вряд ли что-то сильно изменится в динамике... И если на первых порах юмористические монстры из *Ultima X: Odyssey* будут вызывать вполне обоснованное веселье или хотя бы интерес, то, боюсь, через пару месяцев игры данное оригинальное новшество может начать не менее обоснованно действовать на нервы. Особенно если вспомнить, что игра выполнена в соответствии с принципами *Diablo*...

Кстати, о графике. В *Ultima X* используется движок Unreal War Hammer! Правда, пока что, судя по скриншотам, знаменитое детище Epic Games не торопится проявлять себя во всем блеске. Остается надеяться, что со временем новая *Ultima* еще сможет порадовать нас действительно высококачественной графикой и красивыми спецэффектами, без которых теперь не обходится ни одна уважающая себя MMORPG!

Origin Systems планирует выпустить *Ultima X: Odyssey* уже в феврале следующего года. Оптимизм, однако... Как бы там ни было, наиболее волнительным для нас, игроков, является то, какую же роль возьмет на себя *Ultima X* в развернувшейся битве титанов жанра MMORPG. Сможет ли наследница великих игр прошлых лет оказаться достойной гордой славы предков? Или нас ожидает всего лишь очередная попытка сыграть на чувствах фанатов *UO* и Origin? Время покажет, а пока будем надеяться на лучшее и ждать новостей от разработчиков десятой, юбилейной серии *«Ультимы»!*

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В БРИТАННИИ...



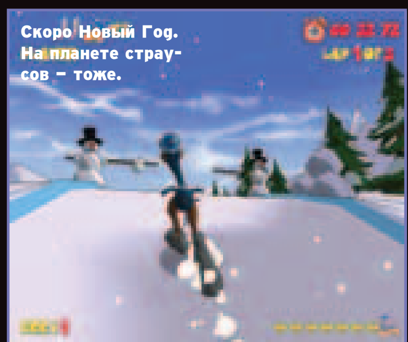
Лорд Бритиш, король Британнии, произносит речь перед замершими подданными.

Пока Origin Systems работает над своим новым, стремительно набирающим обороты проектом *Ultima X: Odyssey*, важные события всколыхнули и сетевое сообщество «крепкой старушки» *UO*. Речь идет о возвращении в мир игры самого Лорда Бритиша – короля Британнии! Легендарный правитель уже долгое время не появлялся на просторах подвластного ему мира. Ходили слухи, что причиной тому стала случайная гибель короля, с которого в какой-то момент была по недосмотру снята неуязвимость. Но вот теперь все возвращается на круги своя! Появление Лорда Бритиша состоялось параллельно сразу на нескольких официальных шардах *UO*, в результате чего его счастливые подданные, населяющие Британнию, имели возможность послушать его приветственную речь и узнать о планах на будущее. Выяснилось, правда, что теперь за короля играет не лично Ричард Гэрриот, а сразу несколько гейм-мастеров (благодаря чему и стало возможным его появление сразу в нескольких местах), впрочем, радость поклонников *UO* была не слишком омрачена этим фактом. Король вернулся!

Все смешалось – люди, кони...

OSTRICH RUNNER

Фанки страус. **Михаил Кабо**



Скоро Новый Год. На планете страусов – тоже.



Молот. на этот раз – без серпа.

Помните замечательный мультик, где птица страус и еще какое-то создание мерялись силами: «Что руки? Вот ноги!!!»? Так и в *Ostrich Runner* главное – ноги. Да и вообще ногами можно делать массу приятных вещей. Есть еще яйца, но это вообще отдельный разговор...

Ищущий новых впечатлений читатель может найти первую демо-версию *Ostrich Runner* на диске в одном из наших недавних номеров. Нам же ее показалось мало, потому мы попытались выйти на связь с разработчиками, умоляя рассказать чуть больше, поведать пару секретов зарождения планеты страусов. Страусиные боссы отмахнулись от наших настойчивых просьб, мотивируя свое поведение иностранным словом deadline. Мы, решившись на крайние меры, были готовы ко всему, чуя это, «страусы» (в миру – разработчики из компании «Гелеос») призывно засучили ногами, выкатив искрящуюся болванку со свежей демкой игры, которая, по их словам, как раз предназначается для нас и представителей издательских компаний нашей планеты З. Больше уровней, больше страусов, больше гэгов. Строго-настрого запретив употреблять допинг, использовать неспортивные приемы, нам пожелали удачи, перекрестили и растворились в темноте, оставив наедине с поистине психоделическим миром. А ведь с виду серьезные ребята, никаких шуточек, но, видимо, хорошо умеют притворяться – из темноты раздался тихий смех, усиленный эхом. Потом наступила тишина.

Итак, что же мы имеем и что будем иметь в будущем? Устав от uber-шутеров, от заумных исторических стратегий, от ломающих мозги квестов, здоровый человек неопределенного возраста точно захочет рас-

слабиться перед несильно мерцающим экраном. Тому есть много разных способов, существуют специальные методики, но они – не в нашем журнале: цензура, жесткий главный редактор и наши собственные религиозные соображения не позволят перу нацарапать несколько сомнительных рецептов.

Поэтому сегодня будет рассмотрен безопасный, не требующий усилий и разрешенный властями метод – игра в «страусиную» аркаду *Ostrich Runner*. Не всегда настолько простенько, как может показаться из названия, но всегда с достаточным вкусом и фирменным стилем. И весело, очень-очень весело, ради чего все и было задумано. Не обошлось и без сюжета, не такого хитрого, как в приключениях от Джейн Дженсен (Jane Jensen), но достаточного для аркадных гоночек.

Не теряя своих корней, в отличие от одной очень популярной поп-банды, страусы жили и развивались по своим, исключительно страусиным законам. Жили они мирно и спокойно, устраивали спортивные забеги за молоком, загорали, уезжали в отпуск, растили детей. И все у них было бы хорошо, да появился на горизонте сумасшедший профессор. Сумасшедшие профессоры тем и известны, что вечно замышляют порабощение мира, строят ракеты, способные взорвать как минимум Солнце. Наш злодей оказался из того же класса, только не взрывами и химическим оружием решил увековечить себя во всемирной истории, а генетическими опытами над позитивными и абсолютно безобидными страусами. Если на пути к Темной Силе ему удастся попробовать яичницу из страусиных яиц – жизнь прожита не зря. Приспешники злодея ловким движением рук, следуя плану самому коварному из коварных, крадут большое количество яиц и, сверкая пятками, несутся в логово злого гения. Но яйца, как и шила, в мешке не утаить. В буквальном смысле. Плохие мальчики не заметили, что яйца выпадают из их сумок и оставляют четкий след на извилистом пути зла. Обезумевшие от такого наглого киднепинга страусы и страусихи решают на военном совете, что пришло время взять в руки шашки и спасти будущих детишек от коварного плана. «В дегте вымочим и в перьях обваляем!» – кричали птицы.

На том и порешили – броситься в погоню, собрав по дороге растерянные в пылу яйца, и дать по-настоящему страусиный отпор всем желающим перейти дорогу гордому племени.

Бежать быстрее и активно собирать яйца, чтобы за финишной чертой, по сложным формулам, был выявлен самый сильный и ловкий, самый умный и хитрый. На первый взгляд кажется, что нет задания легче, цель очевидна и легкодостижима. Однако видимость простоты не всегда является простотой натуральной, живой. Препятствия ждут, дороги усеяны не только яйцами, растерянными утекающими мини-злодеями, но и ловушками и западнями, которые не только вызывают смех, но и значительно усложняют главную задачу. Чего стоят безумные кролики, которые могут вывести из привычного равновесия своими пушистыми хвостиками и каким-то нездоровым блеском глаз. А о граблях и говорить нечего: на одни и те же да по несколько раз – единственная



На распутье.



Главное, всё-таки, ноги.

норма вещей. И вот, на несколько драгоценных секунд вы лишаетесь возможности продолжить гонку, теряя набранную скорость и перья из своего почти сизого хвоста!

Захватывающая картина, учитывая тот факт, что игра создается на toon shading, превращая монитор в экран телевизора, по которому, словно исполняя мечту безоблачного детства, крутят только мультики. Грабли, открывающиеся перед вашим носом калитки, раскачивающиеся на ветру ведра из колодцев-журавлей и неожиданные руки-с-молотком, бьющие в темя, накреняя землю в сторону лица, еще больше заставляют поверить, что это именно та мечта, что не давала покоя.

Количество и вид ловушек меняется во время перехода от одной трассы к другой, когда меняется не столько сам процесс, а окружающий бегунов мир. Во всех частях планеты идет безумная гонка, которая забросит бесстрашных героев и в бело-голубые снега, и на песчаные просторы, где победу одержит сильнейший. Снежные преграды, льдины и проруби, где все норовишь увидеть волка, который ловит хвостом рыбу. Холодные снежные тона сменяются песчаными просторами, зелеными деревушками, перемешиваясь в голове с калейдоскопической скоростью, рисуя нереальные картины.

Цитата из всенародного фильма про загипсованную руку и бриллианты сотрясает воздух с пугающей периодичностью: «Чьорт побьери! Чьорт побьери! Чьорт побьери!» Не перестаешь повторять, перескакивая и спотыкаясь о лежащую мумию или статую. Жаркие ландшафты не только напоминают о лете и желании рвануть хотя бы в Египет, чтобы дернуть сфинкса за нос, пройтись вдоль пирамиды, но и подталкивают яйца в зародышах динамичнее проходить отрезок своей жизни – внутрияйцевый, от чего еще невылупившиеся малыши начинают хаотично бегать, не видя дороги. Такие яйца собирать все равно, что рыбу голыми руками ловить. Под силу лишь Ван Даму, да и тот не сразу справился бы с задачей, как подсказывают из зала.

Музыкальное сопровождение в игре вписывается в общую канву повествования и игрового процесса. Вариантов soundtrack для аркадных гонок существует несколько, но стоит понимать, что выбранное музыкальное сопровождение задаст тон и сыграет не-



Летающий Башмак. Он же – Волшебный Пендаль.

малую роль в восприятии игры. Психоделический транс-угар заставил бы собрать всю свою волю в единое целое, напрягая мышцы рук, ног, лица и ягодиц. Треш-мотивы speed metal сузили бы грань восприятия мультипликационного стиля, навевая какие-то волосатые мотивы, связанные с алкогольными буднями. Сломали бы общий стиль, проще говоря. Прикинув возможные расклады, взвесив «за» и «против» на офисных весах, был выбран easy listening, как стиль, понятный и доступный для обширной игровой аудитории, соответствующий стилистике. Не в бровь, а в глаз – tested on people.

Комплексный обед без сладкого на десерт – ошибка, часто совершаемая разработчиками во всех уголках мира. Пугающая ошибка, если не сказать больше. Приятный десерт в *«Страусах»* нас ждет и принимает форму multiplayer-сражений. Наличие LAN и Internet-игры у игры нашего времени стандарт де-факто, к которому стремятся все, считая необходимым атрибутом любой игры (пускай, MP там делать было, в общем, и нечего). Ostrich Runner же предложит не только актуальные баталии, но и сделает приятный old school экскурс, предложив еще и split screen на четыре very important персоны. Мальчики и девочки, а также их родители, split screen'a не хотите ли? Есть вариант, что хотят, ибо очзабавно.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **DISCUS GAMES**
РАЗРАБОТЧИК: **GELEOS**
ЖАНР: **АРКАДНЫЕ ГОНКИ**
ДАТА ВЫХОДА: **ДЕКАБРЬ 2003**

Демоны наносят противникам огненный урон и благодаря этому часто побеждают значительно более сильные юниты.

Warlords IV: Heroes of Etheria

Возвращение легенды. **MALLEUS THE MAGICIAN**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **UBI SOFT ENTERTAINMENT**

РАЗРАБОТЧИК: **INFINITE INTERACTIVE**

ЖАНР: **TURN-BASED STRATEGY**

РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**

ЦЕНА: **$39.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II-450, 128 MB RAM, 1 GB НА ДИСКЕ, 32MB VIDEO**

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III-450, 256 MB RAM, GEFORCE 2**

MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET, HOT-SEAT, PBEM (2-8 ИГРОКОВ)**

В каждом игровом жанре есть своя классика и свои легенды. В Зале Славы походовых фэнтези-стратегий одно из самых почетных мест, рядом с такими шедеврами как *Master of Magic* и *Heroes of Might & Magic,* занимает серия *Warlords.*

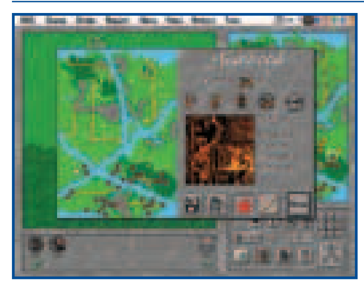
«Ворлорды»... Как описать на бумаге, ЧЕМ они были для нас в далекие 90-е годы, когда мы просиживали за второй частью этой игры днями и ночами, забывая про подруг, родственников и институтские сессии? Вот самая обычная для того времени картина: 5 часов утра, режим Hot-Seat, 3 человека уже 10 часов подряд сражаются за господство над волшебным королевством Erythia. Они уже почти ничего не соображают от кофе, табака и недосыпа, но не могут заставить себя оторваться от 386-го компьютера и лечь хоть немного отдохнуть. Даже преферанс тогда был временно заброшен...

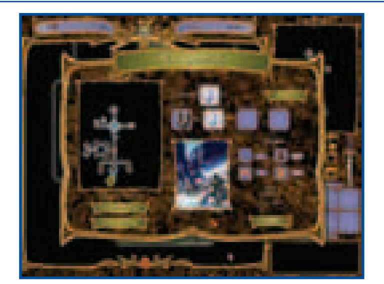
Без преувеличения можно сказать, что *Warlords 2* стали в свое время настоящим прорывом в игровом мире. Они показали всем, что серьезная и глубокая походовая стратегия вовсе не обязательно должна быть сложной и занудной, а напротив – вполне может быть динамичной, легко доступной в освоении и веселой... Думаю, большинство стратегов со стажем согласятся, что именно вторая часть была наиболее удачной во всей серии *Warlords,* и до сих пор еще ни одной фэнтези-стратегии не удалось превзойти *W2* по такому важному параметру, как, пардон за тавтологию, «стратегичность». Ведь и *Heroes of M&M,* и *Disciples,* и даже *Age of Wonders,* по сути дела, представляли собой замаскированные под стратегии ролевые игры, в которых на первом месте стояла прокачка всемогущих героев, и лишь на втором – военное развитие.

Warlords – дело совершенно иное. Здесь важнейшим элементом геймплея всегда была СКОРОСТЬ постройки юнитов в городах, и военная мощь игрока определялась не силой какого-то его отдельного героя или боевой группы, а количеством захваченных городов и способностью их удержать. Потому что как бы ни был ваш герой крут, и какие бы блистательные тактические победы вы ни одерживали, громя отдельные армии противника, если враг превосходил вас экономически – т.е. по числу городов, – то рано или поздно он просто задавливал вас войсками. В этой связи воевать приходилось постоянно и на всех фронтах, и единственным способом выжить была постоянная, не прекращающаяся ни на секунду, территориальная экспансия. А прокачка героев и выполнение квестов превращались в дела глубоко второстепенные...

К сожалению, вышедшая несколькими годами позже третья часть – *Reign of Heroes* – уступала второй и в интересности, и в глубине, и в динамизме. Тем не менее, она (вместе с аддоном *Dark Lords Rising*) продержалась в игровых чартах несколько лет, ибо достойных конкурентов у *Warlords* тогда просто не было. После чего наступил долгий перерыв, во время которого компания Strategic Studios Group выпустила две части риал-тайм стратегии *Warlords: Battlecry,* не имевшей с походовой серией ничего общего, кроме первого слова в названии, и от SSG отпочковалась новая девелоперская студия Infinite Interactive, в которую дружно перешли все разработчики классических *«Ворлордов»* во главе с самим Стивом Фоукнером (Steve Fawkner).

И вот наконец после стольких лет ожидания выходит четвертая часть... Давайте же пос-





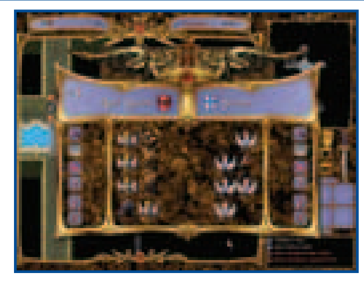


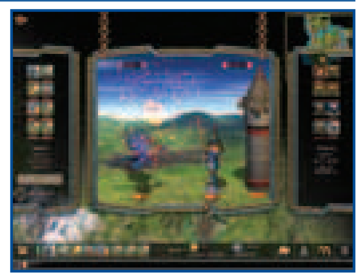
Эволюция городского интерфейса в *Warlords 2, 3* и *4.*


В городе помещается только две боевых группы, но, как правило, этого вполне достаточно.


Экран просмотра способностей и навыков Ворлорда. Три портрета справа – герои, переходящие из миссии в миссию.






Сражения в *Warlords 2, 3* и *4*. Между прочим, воин в шлеме с рогами на последней картинке – сам вражеский Ворлорд, защищающий свою столицу.

мотрим, что эта игра собой представляет, и достойна ли она носить гордое имя своих великих предков.

Первое и самое главное нововведение *Warlords IV* – это появление в игре Ворлорда – вашего альтер-эго, переходящего из сценария в сценарий. При создании Ворлорда игроку предлагается выбрать его портрет, имя, любимую расу, название стартового города, а также первичное и вторичное умения. Всего этих умений имеется шесть: пять школ магии (Divine, Nature, Rune, Summoning, Necromancy) и один универсальный боевой скилл Combat. За каждую выигранную партию Ворлорд, даже если сам он непосредственного участия в боях не принимал, получает опыт, а при повышении своего уровня он может развить имеющиеся у него скиллы, приобрести новые или проапгрейдить свой стартовый город. С военной точки зрения Ворлорд – это просто мощный юнит, сидящий в столице (и не имеющий права ее покинуть), который изучает и кастует заклинания, а также дает определенные бонусы всем юнитам и городам своей империи. Гибель Ворлорда означает немедленный проигрыш партии.

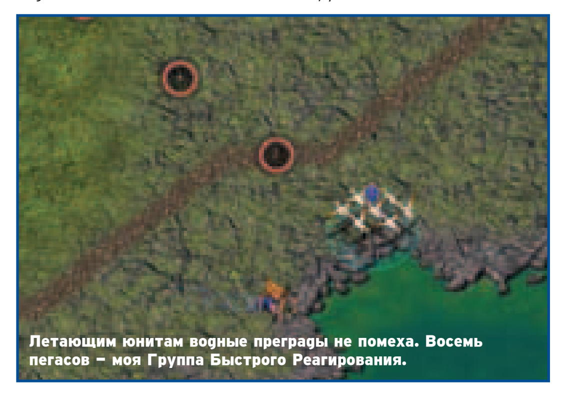
Помимо Ворлорда, из миссии в миссию могут переходить еще три юнита (не обязательно герои), которых вы выбираете в конце партии, после объявления о том, что враг разгромлен. Причем в целях баланса в следующем сценарии эти бойцы оказываются в вашем распоряжении не с первого же хода, а несколько позже - в противном случае наличие трех мощнейших юнитов в самом начале партии чересчур ускорило бы экспансию и сделало игру слишком легкой. В целом, закономерность такова: чем опытнее боец, тем позднее он приходит (например, герой 14-го уровня обычно воссоединялся со мной на 11-12 ходу).

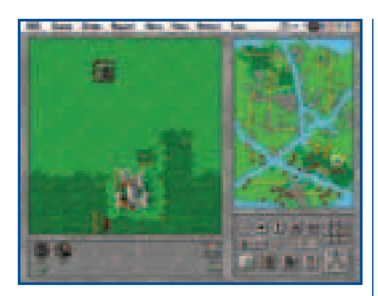
Изменения коснулись и юнитов. Как вы помните, в первой и второй частях *Warlords* бойцы характеризовались только одним параметром – силой. В *W3* они обзавелись еще и здоровьем, выражавшимся в количестве хит-пойнтов. В четвертой серии помимо атрибутов Combat и Life большинство юнитов имеют еще, по крайней мере, одну спецспособность, которая порой может оказать решающее воздействие на исход сражения.

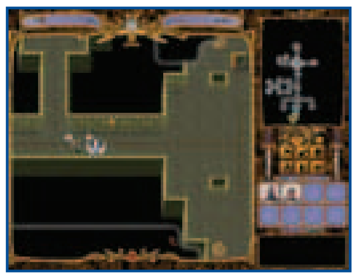
Кстати, о сражениях. Ведь в предыдущих играх серии *Warlords* тактических боев попросту не было. Вы имели возможность задать своим войскам боевой порядок (т.е. определить, кто будет погибать сначала, а кто потом), но при столкновении двух армий исход боя подсчитывался автоматически. В четвертой части ситуация изменилась. Отныне при встрече двух армий каждый противник выбирает из своих бойцов по одному юниту, и между этими юнитами начинается дуэль. Когда один из дуэлянтов гибнет, игрок выставляет нового бойца – и так до тех пор, пока одна из армий не будет полностью уничтожена. Кажется просто? Не торопитесь. Во-первых, многие юниты обладают способностями, которые используются даже когда они сами непосредственно в бой не вступают. (Например, единороги подлечивают сражающегося бойца после того как гибнет его очередной противник, а пучники еще до начала рукопашной стреляют по выставленному врагом дуэлянту.) Во-вторых, при штурме городов по атакующим бьет крепостная башня. В третьих, исход битвы двух юнитов зависит не только от того, кто из них сильнее, но и от наличия у сражающихся уже упомянутых спецспособностей. (Скажем, бойцы со свойством Fear пугают противника, и тот сбегает с поля боя с одним-единственным хит-пойнтом.) В-четвертых, в-пятых, в-шестых... надеюсь, вы уже поняли, что сражения в *Warlords IV* намного сложнее и глубже, чем может показаться с первого взгляда.

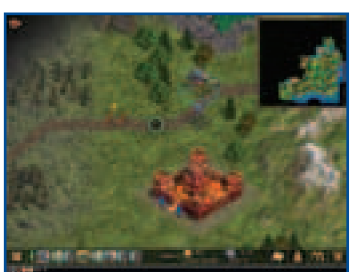
Кроме того, все юниты набирают с боями опыт, и при получении бойцом нового уровня вы имеете возможность поднять ему какой-нибудь навык или параметр. Вариантов много, и выбор тоже далеко не всегда однозначен. К примеру, кавалерии, главная задача которой – рубиться в первых рядах, по идее нужно повышать здоровье и атрибут Combat, но при борьбе со злыми противниками намного полезнее будет свойство Smite Evil. Единорог, который в непосредственное сражение вступать вообще не должен, нуждается в прокачке скилла Healing – это повысит вероятность успешного лечения и количество восстанавливаемых хит-пойнтов, но дополнительное здоровье ему тоже не повредит. Пучники, которые опять-таки при нормальных обстоятельствах в рукопашный бой не лезут, должны повышать умение Archery, отвечающее за частоту попаданий, но параметр Combat увеличивает наносимый ими урон. И так далее, и тому подобное...

Тем не менее, из всех этих многочисленных тонкостей и нюансов можно сделать несколько общих выводов, связанных с комплектованием армий и их боевым применением. Во-первых, боец, вступающий в бой ПЕРВЫМ, с 90-процентной вероятностью не доживает до победы – соответственно в любой боевой груп-

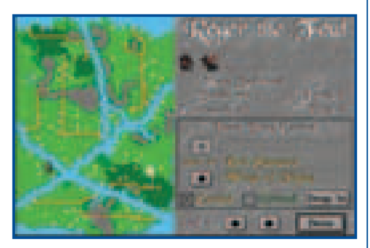

Летающим юнитам водные преграды не помеха. Восемь пегасов – моя Группа Быстрого Реагирования.

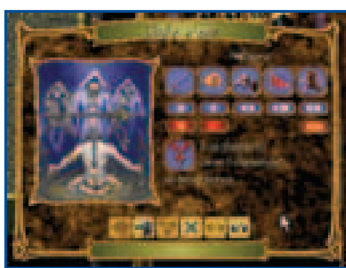






Больше всего от серии к серии менялся облик стратегической карты. Думаю, и так ясно, к какой части Warlords какой скриншот относится.







Меню свойств героя в *Warlords 2, 3* и *4*.

пе всегда должен быть какой-нибудь мощный юнит, желательно с нулевым опытом, задача которого – геройски погибнуть, прикрыв собой остальных. А во-вторых, армий, одерживающих победу за победой ВООБЩЕ без потерь (как в *Disciples* или *Age of Wonders*), в *Warlords IV* не может быть в принципе – выживающее после тяжелых боев ядро редко составляет более четырех юнитов, а остальных, увы, приходится заменять...

...А производятся необходимые для замены войска, как уже было сказано выше, в городах, которые могут быть населены представителями любого из 10 имеющихся в *Warlords IV* народов. Довольно оригинально в игре был решен вопрос захвата городов, принадлежащих расам, изначально враждебным вашей (в случае, например, с Эльфами – это Орки, Огры и Нежить). Юниты, построенные там, не будут понижать мораль ваших групп (как в *Heroes of M&M*) или дезертировать (как в *Age of Wonders*) – просто на их создание уйдет в 2-4 раза больше времени, чем на производство юнитов дружественных рас. И если эльфийские лучники строятся со скоростью 2 юнита за ход, то появления одного дохлого орка вам придется ждать целых 2 хода! А поскольку возможности менять население городов, как в уже многократно упомянутой *Age of Wonders*, в *Warlords IV* нет, то, как правило, враждебные города, не являющиеся ключевыми стратегическими пунктами, имеет смысл сразу же разорять – таким образом, вы получаете деньги, а противник лишается потенциальных источников войск. (Тем более что золото никогда не бывает лишним – на содержание юнитов каждый ход тратится определенная сумма (Upkeep), и если она превышает доход, приносимый городами (Income), то очень быстро ваша казна пустеет, а производство войск останавливается).

В отличие от предыдущих частей в *Warlords IV* в городе помещаются не четыре, а только две боевых группы – т.е. максимальный гарнизон составляет 16 юнитов. Впрочем, по большому счету этого вполне достаточно, чтобы отбить практически любую атаку – AI так пока и не освоил древнейший трюк, испокон веков применяемый живыми игроками: подвести к городу несколько армий смертников, ослабить ими его защиту и затем захватить группировкой, состоящей из самых сильных и ценных юнитов.

Тем не менее, сказанное выше отнюдь не означает, что AI слаб! Управляемые компьютером противники действуют решительно, агрессивно и вполне разумно. Железные Лорды умеют грамотно выбирать цели для атак, концентрировать войска, организовывать масштабные вторжения с участием десятков боевых групп и обходить стороной ваши сильные армии и защищенные города, не ввязываясь в заведомо проигрышные сражения. В четвертой части нет кораблей, и сухопутные юниты могут преодолевать водные преграды только по мостам и бродам, которые порой чертовски трудно заметить (для летунов вода – не помеха, и они могут переправляться где угодно). Так вот, компьютерный оппонент обожает тихонько подвести к броду, расположенному где-нибудь в глубоком тылу вашей территории, пару армий, затем быстро переправиться и в течение пары-тройки ходов захватить половину принадлежащих вам городов.

Поэтому если вы видите, что в вашу сторону движется мощная группировка противника, то ее надо останавливать любой ценой и всеми имеющимися под рукой средствами – как бы вам ни хотелось разгромить ее своим любимым героем, к несчастью, находящимся сейчас на другом конце карты... А основными источниками XP и артефактов для героев служат всевозможные руины, а также квесты, сводящиеся, как правило, к последовательной зачистке четырех развалин (например, в первых трех мы собираем части какого-нибудь волшебного молота, а в четвертой – разбиваем им могущественный Талисман Зла).

Магическая система *Warlords IV* выполнена в самом что ни на есть классическом стиле. Вы постепенно разучиваете заклинания и применяете их, расходуя ману. Заклинания делятся на «разовые», вроде повышения брони или усиления группы в ближайшем бою, и долговременные Enchantment'ы, на поддержание которых каждый ход тратится некоторое количество маны. В каждом сценарии все спеллы приходится изучать заново, но с помощью апгрейдов столицы (например, библиотеки) данный процесс можно со временем существенно ускорить. В целях баланса разработчики ограничили максимальное количество маны, которое может быть в нашем распоряжении, – по умолчанию это 20 единиц, хотя в некоторых сценариях присутствуют специальные кристаллы, повышающие этот «потолок». В результате у вас нет никакого резона копить ману, равно как и нет возможности скастовать разом несколько заклинаний подряд. Иногда это очень злит...



Кампания в *Warlords IV* нелинейная – вы каждый раз сами выбираете, на какую провинцию напасть.

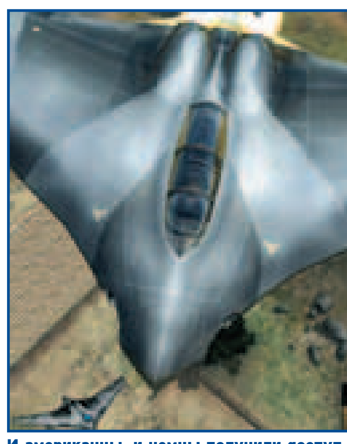
Напоследок – о графике. К сожалению, новое «младое» поколение геймеров и игровых журналистов уделяет этому, по большому счету второстепенному, параметру совершенно незаслуженное внимание и зачастую ставит его превыше всех остальных особенностей игры. Так вот, графика в *Warlords IV* не представляет собой ничего сногсшибательного. Особенно по сравнению с красотами и спецэффектами других современных фэнтези-стратегий – *Disciples 2* и *Age of Wonders 2*. Пожалуй, лучшим определением для нее будет: «функциональная» – города и юниты можно без проблем отличить друг от друга – причем как в менюшках, так и на стратегической карте, – но специально любоваться на них особого желания не возникает. Зато интерфейс – практически идеален. Все действия совершаются с помощью 1-2 кликов, работают все привычные «горячие клавиши» (Ctrl-S - сохранение игры, Ctrl-L - загрузка, Ctrl-Q - выход и т.д.), по F1 вызывается удобное меню помощи, в котором в течение пары секунд можно найти ответ на любой непонятный вопрос.

Пора подводить итоги. *Warlords IV* – достойный представитель славной стратегической серии. Игра сложна, многопланова и чертовски увлекательна. Баланс стратегических и ролевых элементов безупречен, а тактические сражения придают происходящему еще большую глубину и разнообразие. Но, сказав о *Warlords IV* столько хорошего, я должен сделать одну очень важную оговорку: игра рассчитана ТОЛЬКО на хардкорных стратегов. Людям, для которых важнее всего графика и количество полигонов в кадре, которые не любят напрягать мозги и по 3-4 раза переигрывать сложные битвы, здесь делать решительно нечего.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Легенда вернулась. Для всех настоящих стратегов – must have. Казуалам и спинномозговым геймерам просьба не беспокоиться.


Совет № 17: Первым должен лететь бомбардировщик и расчищать путь, а за ним – транспорт С-47.


И американцы, и немцы получили доступ к реактивным самолетам.

Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II

Военные секреты – больше не тайна. **ДАРРЕН ГЛЭДСТОУН**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

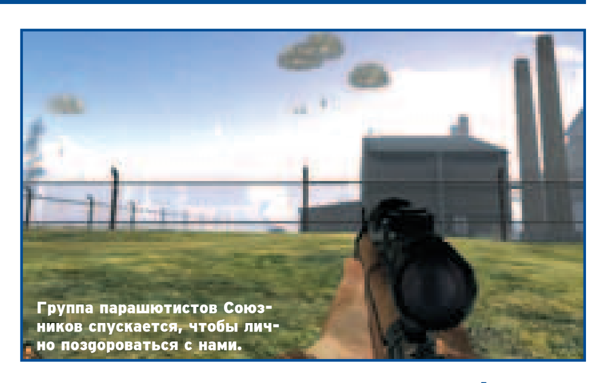
ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **DIGITAL ILLUSIONS**
ЖАНР: **FIRST-PERSON SHOOTER**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$29.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500MHZ, 128MB RAM, 500MB НА ДИСКЕ, 32MB VIDEO**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800MHZ, 256MB RAM, 64MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-64 ИГРОКА)**



Battlefield 1942 – великая игра, с этим никто не спорит. Но когда Electronic Arts менее чем за год выпускает к ней не один, а целых два адд-она, в душу невольно закрадывается тревога: не пытается ли издатель просто выдоить из раскрученного брэнда еще немного баксов в ожидании намеченного на 2004 год выхода *Battlefield: Vietnam?* К счастью, после знакомства с *Secret Weapons of World War II* мы можем дать на этот каверзный вопрос совершенно однозначный и категоричный ответ: «НЕТ! Это совершенно не так!» В отличие от «Дороги в Рим», которая была вымощена всего лишь несколькими новыми картами, стволами и машинами, *Secret Weapons of World War II* предлагает нам совершенно новый игровой режим и огромное количество нововведений, кардинально меняющих и геймплей, и командную тактику.

Не пытается ли Electronic Arts выдоить из раскрученного брэнда еще немного баксов в ожидании выхода *Battlefield: Vietnam*? Мы категорически отвечаем: «НЕТ!»

Самое главное и бросающееся в глаза новшество – это, конечно же, то самое «секретное оружие», благодаря которому адд-он получил свое название и которое доступно на восьми новых картах. Всего имеется 16 фантастических приспособлений – от сверхмощных танков и управляемых ракет до реактивных самолетов и ракетных ранцев. При этом, несмотря на отход от реалий Второй мировой, обе стороны по-прежнему превосходно сбалансированы, и ни одной из них новое оружие не принесло реального преимущества над противником. Например, Союзники теперь могут выбрасывать парашютистов в тыл врага, а Фашисты – сбивать их ракетами V2. Управлять новыми летательными аппаратами весьма сложно – МЕ-262 проносится над землей с такой сумасшедшей скоростью, что вы можете вылететь за пределы боевой зоны прежде, чем успеете произнести: «Аувфидерзеен». По большому счету, полеты на реактивных самолетах требуют такого мастерства, что опытный пилот всегда победит новичка, даже сидя за штурвалом более медленной и слабой винтовой машины.


Группа парашютистов Союзников спускается, чтобы лично поздороваться с нами.

Если бы дизайнеры Digital Illusions ограничились перечисленными выше нововведениями, то мы с чистой совестью дали бы игре четыре звезды и поставили на этом точку. Но – фанфары и туш! – *Secret Weapons of World War II* привносит в *Battlefield 1942* совершенно новый и оригинальный игровой режим – Objective, для которого специально предназначены шесть из восьми новых карт. Данный мод, в котором одна команда должна выполнить некую боевую миссию, а другая соответственно должна той помешать, выводит и без того великолепный геймплей режима Conquest на качественно новый уровень. Например, на карте Mimoyecques Союзники должны найти и уничтожить несколько вентиляционных шахт, а Фашисты – любой ценой не допустить этого. Главное при игре за немцев - обязательно иметь в команде инженера, поскольку только он умеет ремонтировать поврежденные шахты...

Единственным недостатком адд-она является почтенный возраст игрового движка – впрочем, благодаря последним патчам, добавляющим в игру кровь, графика и сегодня смотрится превосходно и не вызывает никаких нареканий.

Стоит ли *Secret Weapons of World War II* запрашиваемых EA 30 долларов? Если вы – поклонник серии *Battlefield 1942*, то, безусловно, да. Если же вы с ней пока еще не знакомы, то сейчас – самое время исправить это досадное упущение.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Второе рождение движка *Battlefield 1942*. Рекомендуется всем. Однозначно.



Я решаю невероятно сложный паззл: как оторваться от скамейки.

Mistmare

Темный век игрового мира. **ДЖЕФФ ГРИН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **STRATEGY FIRST**
РАЗРАБОТЧИК: **SINISTER SYSTEMS**
ЖАНР: **НЕ ОТКОМПИЛИРОВАННЫЙ ПРОГРАММНЫЙ КОД**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$19.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800, 128MB RAM, 1.05GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **IQ ИГРОКА МЕНЕЕ 50**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

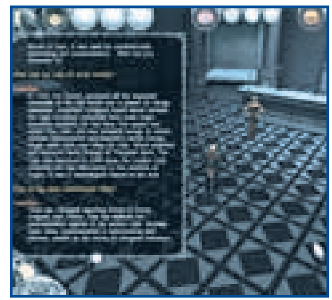
Я постараюсь выразиться максимально мягко и корректно. Итак: компания Strategy First могла бы положить в коробку с надписью *«Mistmare»* дохлую крысу и продавать ее по той же самой цене $20 – и, честное слово, такой «подарочный набор» представлял бы собой куда большую ценность, чем «игра» *Mistmare*. Серьезно. Вообще назвать данный продукт «компьютерной игрой» – значит сильно раздвинуть границы этого популярного термина, поскольку, во-первых, на компьютере ЭТО идет с большим трудом, а во-вторых, мне лично никакой игры в ЭТОМ обнаружить не удалось. Возможно, так получилось из-за того, что я был вынужден каждые пять минут перезагружать свою машину... Что? Да, конечно, патч был установлен.

Что самое удивительное, в основе сюжета *Mistmare* лежит довольно интересная идея – игровой мир представляет собой «альтернативную историю человечества», выполненную в стиле Филипа К. Дика или, скажем, Тима Пауэрса: предполагается, что промышленная революция не состоялась и на земле до сих пор царит средневековье... К сожалению, очень быстро выясняется, что в реальной жизни вышеупомянутая промышленная революция прошла мимо словенской девелоперской студии Sinister Systems, которая, похоже, разрабатывала дизайн и программный код игры с помощью деревянных счетов.

В Mistmare не работает НИЧЕГО. Курсор мыши свободно порхает по всему экрану, так что выбор нужной строки в диалоге превращается в увлекательную мини-игру. Вау! Я таки кликнул на нее! 50 очков! Модель расчета столкновений объектов настолько ужасна, что вам каждый раз приходится тратить по 5-10 минут на то, чтобы оторваться от дверного проема или обойти скамейку. При условии, разумеется, что вы вообще сможете управлять героем, т.к. большую часть времени камера пребывает в свободном и неконтролируемом полете, а близкая к нулю частота кадров превращает геймплей в бесконечную паузу.

В те редкие моменты, когда мне почти удавалось ИГРАТЬ в *Mistmare*, «игра» всеми силами демонстрировала свою абсурдность и несуразность. Я «выполнял» так называемые «квесты», не делая вообще ничего. Сюжет развивался сам по себе, страница за страницей, в самом прямом смысле того слова – я был вынужден читать огромное количество текста, отформатированного как скрипт, и с кучей ошибок. «Сражения» тоже проходили без малейшего моего участия – и это хорошо, т.к. управлять ими все равно не было никакой возможности.

Назвать данный продукт «компьютерной игрой» – значит сильно раздвинуть границы этого популярного термина.



Вы любите книги, а игры терпеть не можете? Замечательно! В *Mistmare* вам предстоит очень много читать, а играть не придется вовсе.

У *Mistmare* есть только одно достоинство – никогда я еще так не хохотал, играя в компьютерную игру. Но здесь необходимо учесть, что мне она досталась бесплатно! Если бы я выложил за этот отстой хотя бы доллар, то не смеялся, а плакал бы горючими слезами.

Держитесь от ЭТОГО подальше!

ВЕРДИКТ ☆☆☆☆☆

Лучше просто выбросите 20 долларов в помойное ведро.

Medal of Honor: Allied Assault–Breakthrough

В ожидании Pacific Assault. **ДАЙ ЛЮО**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **TKO SOFTWARE**
ЖАНР: **SHOOTER**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$29.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 450, 128MB RAM, 175MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 700, 256MB RAM, 32 MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-32 ИГРОКА)**

Адд-он *Breakthrough* великолепно разыгрывает главный козырь всей серии *Medal of Honor:* он проводит игрока сквозь череду динамичных и зрелищных битв, насыщенных скриптовыми событиями, в которых есть все, что душе угодно – и разнообразное оружие, и всевозможные боевые машины, и красочные спецэффекты, – а в промежутках между эпическими сражениями мы движемся по абсолютно линейным уровням, толпами уничтожая стоящих на нашем пути врагов. На сей раз основой для сюжета игры послужили чуть не обернувшиеся для Союзников катастрофой события на перевале Кассерин, а также вторжение в Сицилию и высадка при Анцио. Экшен удался – он увлекателен, сложен и насыщен адреналином, хотя порой и достаточно предсказуем.



Стрелять с движущихся платформ придется много и часто.



В течение всех 11 миссий *Breakthrough* вы постоянно балансируете на грани жизни и смерти.

То ли благодаря верности дизайнеров историческим реалиям, то ли из-за желания издателя, не особо напрягаясь, удлинить время прохождения игры, в течение всех 11 миссий *Breakthrough* вы постоянно балансируете на грани жизни и смерти. Количество врагов переходит все мыслимые пределы, ваши однополчане мрут как мухи, и вам всегда отчаянно не хватает или боеприпасов, или здоровья. С другой стороны, несмотря на всю сложность игрового процесса и необходимость часто сохраняться, здесь нет заведомо непроходимых мест, вроде печально знаменитого Города Снайперов в *Medal of Honor*.

По масштабу и пафосу сражения уступают битвам оригинальной игры, и в *Breakthrough* вам не встретится моментов, сравнимых, скажем, с высадкой в Нормандии в *MoH*. На экране редко присутствует более шести персонажей одновременно, а некоторые стычки вообще проходят ночью. Большинство «дневных» миссий связаны с Африкой, но даже среди них затесался один долгий бой, проходящий в разгар песчаной бури с практически нулевой видимостью. Пройдя адд-он (на что потребуется порядка 10 часов), вы, скорее всего, не испытаете той обиды и разочарования, который чувствовали после окончания неприлично короткого *Spearhead*, но тем не менее ощущение какой-то неудовлетворенности, усиленное неожиданной и нелогичной концовкой, наверняка останется. Ситуацию несколько исправляют многочисленные примочки для многопользовательского режима – куча новых карт и оригинальный мод Liberation. Суть его заключается в том, что погибшие игроки помещаются в тюрьму и должны быть освобождены оставшимися на свободе товарищами, а когда в тюрьме оказывается вся команда, она считается проигравшей раунд.

Истинные поклонники серии *Medal of Honor*, несомненно, сочтут, что адд-он Breakthrough стоит запрашиваемых за него 30 долларов. Все остальные, скорее всего, воспримут его как легкую закуску – вкусно, но мало и не насыщает.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Динамично, сложно и увлекательно, но цена не соответствует получаемому удовольствию.

ПАТЧИ К ИГРАМ

Перекройка истории

America's Army

Томас Л. МакДональд

На данный момент к игре *America's Army* уже было выпущено множество патчей и всевозможных дополнений. В этом году мы получили: новые карты, реалистичную модель пробивания пулями различных материалов (одежды, дерева и стекла) и корректный обсчет рикошетов. Плюс, разумеется, многочисленные исправления багов. В течение ближайших нескольких месяцев должны выйти еще три больших обновления, и первым из них станет версия 1.9, в которой появится новый класс – медик.

Игрокам, выбравшим в качестве профессии медицину, придется пройти четыре не связанных друг с другом тренировочных миссии, цель которых – познакомить людей с обязанностями врача на поле боя. Первые три миссии научат нас восстанавливать раненым дыхание, останавливать кровотечения и выводить солдат из шока, а финальный сценарий будет представлять собой экзамен в полевых условиях. Прошедшие все тесты медики будут получать призовые очки за лечение своих раненых товарищей.



Одновременно с появлением новой профессии в *America's Army* будет введена в действие новая модель ранений. Теперь при попадании пули в тело солдата он сразу получит только часть урона, после чего начнет медленно терять здоровье до тех пор, пока его рану не обработает медик. Без медицинского вмешательства бойцы будут истекать кровью, постепенно теряя боевую эффективность, и в конце концов умирать. При этом медик отнюдь не станет эдаким всемогущим волшебником – он сможет остановить потерю здоровья и восстановить часть способностей солдата, но полностью вылечить раненого на поле боя он будет не в состоянии.

Кроме того, в версии 1.9 все модели персонажей будут заменены новыми – в более высоком разрешении и с высококачественными текстурами, – а интерфейс подвергнется серьезной переработке с целью максимального упрощения геймплея. В двух последующих крупных дополнениях, вводящих в игру спецназ и боевые машины, также появятся новые текстуры и реалистичные тени. Впрочем, за все эти улучшения и нововведения придется платить – геймеры с видеокартами GeForce 2 и GeForce 4MX будут вынуждены играть с минимальными графическими установками, поскольку память старых плат не сможет достаточно быстро обрабатывать огромные файлы с новыми текстурами.

Tiger Woods PGA Tour 2004

Яркая звезда на спортивном небосклоне. **ДЖЕФФ ЛЭКИ**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EA SPORTS**
РАЗРАБОТЧИК: **HEADGATE STUDIOS**
ЖАНР: **SPORTS SIMULATION**
РЕЙТИНГ ESRBG: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$39.95**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 333, 128MB RAM, 1.3GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 866, 256MB RAM, 64MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-4 ИГРОКА)**



Как известно, в прошлом симуляторы гольфа оценивались лишь по двум критериям – качеству графики и реалистичности, – а играли в них только хардкорные поклонники данного вида спорта. Все изменилось с выходом первой части *Tiger Woods*, которая вызвала интерес не только у профессионалов, но и у самой широкой геймерской аудитории. *Tiger Woods PGA Tour 2004* вносит в геймплей своего великого предка целый ряд инновационных новшеств, благодаря которым игра доставит массу удовольствия как ветеранам компьютерного гольфа, так и новичкам, никогда до этого не державшим в руках виртуальную клюшку.

По сути, нынешняя инкарнация *Tiger Woods* служит дальнейшим развитием идей прошлогодней версии – *Tiger Woods 2003*. Интерфейс нанесения ударов – безусловно, лучший в жанре – был слегка модифицирован (специально для серьезных игроков, кому прошлая часть показалась чересчур легкой), и теперь на высоких уровнях сложности борьба с компьютерными противниками превратилась в весьма непростое, хотя и абсолютно честное состязание. Физика поведения мяча также была улучшена, и теперь неровности, ветер и уклоны местности оказывают на его траекторию более корректное воздействие. В целом, уровень реализма настолько высок, что создается полное ощущение участия в настоящей игре, и даже самые придирчивые поклонники гольфа будут им удовлетворены.

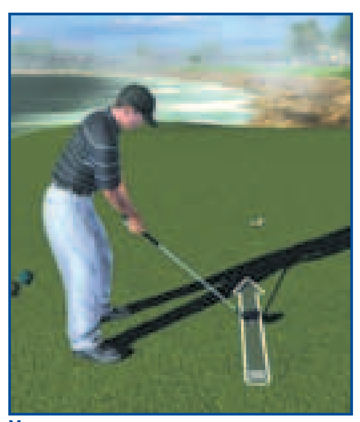
Волны, с грохотом накатывающиеся на берег в Pebble Beach, мягкие краски заката на восемнадцатой лунке в Sawgrass, анимированные стаи птиц, летящие по небу, – на сегодняшний день *Tiger Woods 2004* однозначно является самой красивой спортивной игрой в мире. В лучших традициях современных телерепортажей движок грамотно переключает камеры, отслеживающие траекторию мяча, и демонстрирует вам захватывающие дух панорамы. Скорее всего, после динамичных камер в *Tiger Woods* *2004* вы уже не сможете заставить себя играть в другие симуляторы гольфа с их статичными перспективами.



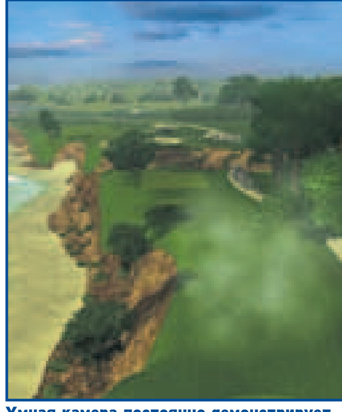
Благодаря продвинутой графике высокая трава действительно выглядит как высокая трава.



Редактор внешности Game Face позволяет как угодно настроить облик персонажа.



Мяч должен пролететь прямо над волнами Pebble Beach.



Умная камера постоянно демонстрирует захватывающие виды.

Но конечно, главное, что выделяет *Tiger Woods 2004* на фоне конкурентов, – это геймплей, включающий огромное количество интереснейших фишек и возможностей. Вы можете играть стандартные раунды в любом из 14 игровых режимов против 16 игроков PGA и LPGA или сыграть целый турнирный сезон. Но самый интересный вариант – Career Mode: вы создаете игрока (внешность которого, вплоть до татуировок, можно настроить с помощью функции Game Face) и проводите его через длинную серию состязаний и турниров. По мере профессионального роста ваш персонаж будет зарабатывать деньги, получать доступ к новым предметам в магазине, наращивать свои навыки и даже заключать договоры со спонсорами! Вообще режим карьеры был серьезно улучшен и расширен по сравнению с *Tiger Woods 2003*, в нем даже появились ролевые элементы, которые, несомненно, придутся по вкусу и ветеранам, и казуалам. Более того, вы сможете использовать своего «карьерного игрока» в онлайновых турнирах на принадлежащем EA бесплатном сервере EASO.

Конечно, назвать *Tiger Woods PGA Tour 2004* воплощением совершенства нельзя – в игре имеются свои недочеты, но ни один из них не является по-настоящему серьезным. *TW2004* поднял планку качества виртуального гольфа настолько высоко, что конкурентам придется очень сильно попотеть, чтоб хотя бы приблизиться к этому уровню.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Игра придется по вкусу как хардкорным ветеранам виртуального гольфа, так и казуалам.

Фермерский внедорожник F-100 из далеких шестидесятых в борьбе за шоколадную медальку Off-Road Trophy.

Ford Racing 2

Картонная экспозиция *Unleashed*. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EMPIRE INTERACTIVE**
РАЗРАБОТЧИК: **RAZORWORKS**
ЖАНР: **RACING**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$19.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-500, 128MB RAM, 32MB VIDEO, 150MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-800, 256MB RAM, 64MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **SPLIT SCREEN (2 ИГРОКА)**

О гениальности маркетингового хода, сделанного Electronic Arts в сотрудничестве с немецким автоконцерном «Порше» три года назад, писать уже просто неприлично. Никто и не сомневался, что за Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG свои лицензии любезно согласятся предоставить еще с десяток крупномасштабных компаний. С одной стороны, всем им реклама нужна не больше, чем растворителю Coca-Cola. С другой - рекламы, как и денег, никогда не бывает много.

Пользуясь столь простым утверждением, многие производители не сильно беспокоятся о качестве своих рекламных материалов. Так на свет появляются пошлейшие ролики со стерилизованными детьми и влюбленными в стиральный порошок домохозяйками, как будто только что сошедшие со страниц пелевинского «Поколения П». В противовес им – произведения искусства, демонстрирующиеся на фестивале в Каннах. Проецируя вышесказанное на игровую плоскость, в одном углу получаем *Mercedes-Benz World Racing*, в другом – *Ford Racing 2*. Делайте вашу ставку, фройлен.

Round One

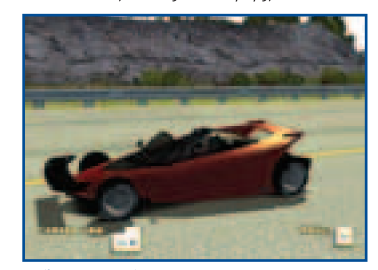
Первое же, чем подкупает *FR2*, – это физика, несомненным достоинством которой является ее полное отсутствие. Даже далекий от гоночного жанра Grand Theft Auto больше соответствует законам природы, нежели насквозь деревянное чудо от RazorWorks. Вполне может быть, что и в реальной жизни вождение «Форда» похоже на управление бревном. По крайней мере, именно так это ощущают перпендикулярные разработчики *Ford Racing*. Естественным для них является и резиновое отскакивание машины от ограждений трассы вкупе со стопроцентной стойкостью к повреждениям. Такого не было даже в неоднократно обруганной критиками *NFS: Hot Pursuit 2*.

И не пытайтесь искать волшебный ползунок Simulation-Arcade. Ноу-хау MBWR ближайшие пару лет будет упорно игнорироваться всеми конкурентами Synetic. Фиксированные Easy, Medium, Hard не прибавляют ни грамма реалистичности и дословно переводятся как «Терпимо», «Сложно», «Бесполезно». О, да, последний вариант вызовет у вас бурю восторгов. Потратив пару часов на доскональное изучение конкретной трассы, вы лишь убьете время – понятие честной езды цифровым буратинам незнакомо. До конца гонки несчастный геймер, выбравший hard в качестве уровня сложности, будет глотать пыль из-под колес последнего плетущегося в хвосте автомобиля. При этом не имеет никакого значения, что под вами – SVT Cobra или ковбойский F-100 шестьдесят пятого года, – обгонят даже на улитке.

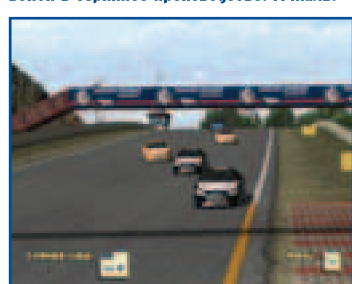
Round Two

Три с лишним десятка моделей с характерным синим овалом на заду отличаются лишь для нас с вами. При этом различия заканчиваются еще на грудах – понять разницу между машинами, находясь внутри них, физически невозможно. Mustang '68 и Thunderbird '55 из Living Legends одинаково покачивает и нелепо заносит на поворотах, в группу Off Road наравне с провинциальными внедорожниками почему-то затесалась модель Ford Focus Rally '99, тонкую разницу между четырьмя классами одного и того же гоночного Ford Taurus не заметят даже знатоки, а скромные три представителя Special Vehicle Team и вовсе слеплены по одному шаблону. Все это напоминает *Midnight Club II*, благо стекла всех «купе» столь же предусмотрительно замазаны полупрозрачной черной краской, что автоматически устраняет необходимость вырисовывать никому не нужного водителя в режиме Chase View.

Ставший привычным ракурс с волосатыми ладошками в перчатках хитрые разработчики и вовсе посчитали лишним. Вместо него невольного зрителя душераздирающего соревнования волочат по земле под днищем вверенной ему машины. Воспринимать действительность в таком положении, мягко говоря, сложно. Тучи пыли, поднимаемые соседями, застилают экран и вдобавок умудряются соз-



Indigo Concept. Таким уродцам не грозит войти в серийное производство. А жаль.



Как ни странно, но гоночный Ford Taurus в *FR2* – один из самых тяжеловесных автомобилей. Управляется не лучше полена.

Из восьми режимов гонки продлить затянувшееся знакомство способны лишь Drafting и Racing Line.



В некоторых ракурсах сквозь темное стекло можно разглядеть нечто, по форме отдаленно напоминающее водителя.



Если у вас с трудом получается проходить в узкие воротца, начинайте сбивать ограничители. По крайней мере, получите моральное удовлетворение.



Представители класса SVT никак не могут поделить между собой вход в тоннель.



«Хождение по углям» совершенно безвредно для местных шин.

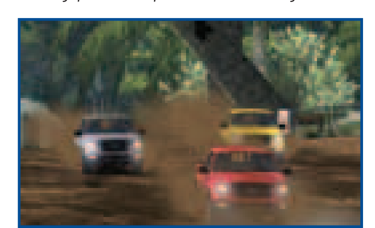
Г. ФОРД

За незатейливыми инициалами скрывается вовсе не Гаррисон «Расхититель гробниц» Форд, а его более успешный в бизнесе соплеменник, основавший один из самых крупных автомобильных концернов. Времена, когда машина могла быть любого цвета, «при условии, что он черный», прошли безвозвратно; и продукция под маркой Ford Motor Company слегка затерла потускневшее клеймо «volks wagen». Помимо народных машин среднего класса, на стапелях компании выпускаются далеко не дешевые модели Jaguar, Lincoln и великолепные Aston Martin. К счастью, последние не изуродованы в топорной коллекции *Ford Racing 2*. Разработчики RazorWorks, видимо, пожалели переворачивающегося в гробу основателя компании и ограничили выбор экспонатов для вивисекции основными моделями Ford. И то верно. Какой-нибудь чересчур народный Ford Focus совсем не жалко.

давать проблемы даже на рекомендуемых конфигурациях. Теперь внимательно посмотрим на скриншоты *Ford Racing 2,* которым не помогло даже четырехкратное сглаживание и высокое разрешение, и еще раз громко поприветствуем вышеупомянутый *Midnight Club II*. После вылизанных моделей *RallySport Challenge* и великолепных панорам MBWR примитивные «Форды» на фоне разноцветных коробок тянут лишь на домашние задания из второй главы учебника «Изучаем 3D Max вместе с...». Выглядеть красиво пытаются лишь концепт-кары в количестве шести штук, да и то лишь благодаря необычности форм.

Round Three

Впрочем, у *FR2* есть один несомненный плюс. Благодаря своей примитивности вождения и



Гонки на внедорожниках – едва ли не самое отвратительное соревнование. За килотоннами грязи невозможно разглядеть даже собственный капот.

минимальной протяженности трасс кропотливый труд работников RazorWorks отправляется на засиженную мухами полку после пары-тройки вечеров. Две трети трофеев собрано, все машины и трасы доступны, блестящие медальки получены, делать больше нечего. Вряд ли найдется хоть сколько-то желающих достичь звания Ford Legend, осилив читерский Hard и попытавшись внушить безмозглому AI, что так ездить есть mauve tonne.

Из восьми режимов гонки продлить затянувшееся знакомство способны лишь Drafting и Racing Line. В первом приходится определенное время тащиться в воздушном потоке за идущей впереди машиной, во втором – придерживаться пресловутой линии, по которой, собственно, и ездят головастые электроники. Все остальные задания заключаются в банальном нарезании кругов в гордом одиночестве наперегонки со временем или в компании жестяных безумцев. Для настоящих же фанатов предусмотрен восхитительный мультиплеер, доставшийся в наследство от консольных предков. Считаете, что Split Screen на PC – извращение? Администрация RazorWorks с вами не согласна.

Final Round

Игра не желает считаться и с невольно установившимися рамками качества продукции подобного рода. Кому, скажите, нужен был бы все тот же Porsche Unleashed, в котором стильная до слез «девятьсот одиннадцатая» выглядела бы и управлялась как строительный кирпич? А после полной свободы Mercedes-Benz World Racing ограниченные невидимыми стенами фиксированные треки и вовсе выглядят нелепо. Про тюнинг машин и изысканные задания в режиме карьеры пилота-испытателя никто уже давно не вспоминает. Судя по всему, в ближайшее время ждать ИТГС (Идеальный Тематический Гоночный Симулятор) вообще не стоит. В моду входят угловатые модели с одноклеточной физикой из прижизненных кошмаров Айртона Сенны. С этим лучше смириться. Нервные клетки, знаете ли, имеют дурную привычку не восстанавливаться.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Гоночный симулятор для домохозяек и тех, кто по физике имеет пожизненный «кол».

Удар «с лету», сидя верхом на метле, – далеко не самый впечатляющий трюк. Участники враждебной команды умудряются делать то же самое, но уже без веника.

Harry Potter: Quidditch World Cup

Broom, Snitch & Two Smoking Quaffles. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **ELECTRONIC ARTS**
ЖАНР: **QUIDDITCH SIM**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$29.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-500, 64MB RAM, 16MB VIDEO, 550MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-800, 128MB RAM, 32MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **HOT-SEAT (2 ИГРОКА)**

О Мальчике, Который Выжил, не слышали только счастливчики, попавшие в объятия летаргического сна и проспавшие до дня сегодняшнего. Доброе утро, товарищи! Пока вы спали, никому не известная секретарша из Шотландии стала писателем номер один и миллионером по совместительству. Виной тому то самое занятное чтиво про юного волшебника, пришедшее на смену морально устаревшему Тому Сойеру и опостылевшему Питеру Пену. Могу поклясться, издательства, отказавшие Роулинг в публикации книги, уже давно сгрызли все ногти на своих жадных ручонках.

Для Electronic Arts вопрос вложения денег был куда более прост и очевиден. Вездесущий издатель просто не мог устоять перед потенциальным потоком финансов, который прогнозировала лицензия, ставшая со временем в буквальном смысле золотой. На свет появились две небрежно слепленные аркады по первым двум частям саги. Выбор картонного движка от оригинального *Unreal Tournament* пошел явно не на пользу юноше со шрамом. В сущности неплохие игры пали жертвой безобразного исполнения. И без того пустеющий жанр в очередной раз получил прыгательно-приседательный супец из дешевых ингридиентов. Вон, что называется, appetite, мистер.

Проходной проект?

Третья серия экранизации *Harry Potter*, собиравшаяся принять эстафету от своих неказистых предшественниц, тактично ретировалась перед матричными братьями Вачовски. Ежегодная демонстрация возможностей голливудских кинематографов взяла краткосрочный отпуск, выдав недовольной публике стойкое «Нет!» и прервав заодно разработку однотипных аркад ровно на год. Дабы скучающие поклонники не свихнулись от недостатка фетишей на тему Гарри, в кулуарах EA было решено выпустить хоть что-нибудь, удовлетворяющее поставленным условиям. Так вышла *Harry Potter: Quidditch World Cup* – забава, с одной стороны, фанатская, с другой – слишком хорошо сделанная, чтобы стать дешевой поделкой с громким именем.

Отказавшись от допотопного движка и имея в распоряжении достаточно времени, Electronic Arts забрасывает магазинные полки неким подобием FIFA, которое запросто могло бы попасть в линейку EA Sports, добавь разработчики в него тактическую составляющую, побольше динамики, редактор команд и прочий спортивный мусор. Без этого и при наличии тупого AI *HP: QWC* с трудом вылезает из группы «Для детей от 10 лет». А ведь среди поклонников творчества госпожи Роулинг встречается немалое количество читателей, давно покинувших детские коляски и столь же хорошо знакомых с правилами квиддича, как и их чада.

Wicked game

Больше всего quidditch напоминает футбол, точнее его североамериканскую разновидность. Все тот же нестандартный мячик, семь игроков, непривычные ворота и редкая возможность в любой момент получить увесистый пинок. Основное отличие от приземленного аналога в том, что надругательства происходят исключительно в воздухе. Все участники команды, сидя верхом на метле, при этом занимаются совершенно разными делами: Chasers воюют за малиновый сфероид, Beaters контролируют пару сумасшедших теннисных мячей, а один-единственный Seeker болтается над стадионом в вечных поисках крылатого Проныры.

Девяносто процентов времени отводится на управление Охотниками, пытающимися как можно более эффектно донести до ворот необычной формы мяч, именуемый в народе квоффл. Обе стороны имеют по диаграмме энергии (Energy Bar) с половинкой Проныры на конце. Чем дольше длится распасовка на пути к воротам, тем быстрее продвигается полоска с энергией и тем более интересные презенты получает команда. В число последних входит никчемный Dodge Move, Bludger Attack, позволяющая сбить вертлявого врага и перехватить quaffle, непременный Special Move, картинно сбрасывающий неприятеля с метлы, и Team Special Move на десерт.

Для усиления внешнего эффекта драгоценных бонусов *HP: QWC* доверху упакована мно-



На сей раз Electronic Arts не поскупилась на эффекты.

***HP: QWC* доверху упакована многочисленными видеовставками, демонстрирующими акробатические па в различных ракурсах и счастливые физиономии зрителей.**


После пары тренировок гонка за Проныро́й становится игрой в одни ворота.

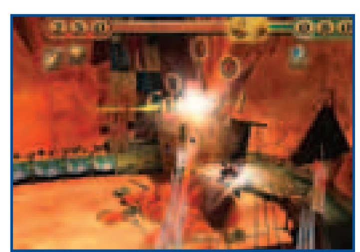

Нет, это точно футбол...


Такие цирковые фокусы предвещают верный гол, но предупреждающий позор перформанс стоит того.

гочисленными видеовставками, демонстрирующими акробатические па в различных ракурсах и счастливые физиономии зрителей. Невероятно красивый и уникальный для каждой команды Team Special Move больше похож на групповое выступление гимнастов с вениками, умудряющихся забивать голы из совершенно немыслимых поз. К сожалению, за такой цирк дают все те же жалкие десять очков. Не считая, разумеется, небольшого пополнения в Energy Bar, кульминацией которого становится появление Проныры. Немного терпения, пара показательных трюков – и вот мы уже в роли глазастого Поттера мчимся в погоне за шустрым яйцом. Непостижимым образом у EA получилось максимально точно запихать непростые правила колдовского спорта в узкие рамки однопользовательской игры, не испортив при этом ни того, ни другого.

Twig less

В то же время, те же самые руки урезали динамику квиддича, столь красочно расписываемую на страницах книги, до состояния неторопливого полета с полным отсутствием регулировки высоты. Нелепые попытки сотрудников Electronic Arts оправдать столь странное ограничение чрезмерной сложностью для грудных детей не выдерживают никакой критики. Распасовки и различные комбинации ударов, каковых наберется не меньше десятка, могут запутать гораздо быстрее двух лишних кнопок – Fly Up и Fly Down.


Матч с командой США – один из самых запоминающихся. До чего же у них красивый командный спец. удар!

Искусственный Интеллект, обязанный согласно ТЗ умнеть по мере продвижения в турнирной сетке, до самого конца остается не сообразительнее медузы. Примитивными мозгами обладает лишь вратарь, ловко перехватывающий порой даже самые убойные удары. Все остальное время, включая финальную гонку за Snitch'ем, наш кибернетический четвероногий друг спит крепким сном, изредка просыпаясь, когда не проявить хоть какую-то деятельность становится просто неприлично.

Десять команд отличаются друг от друга лишь спец. ударами, формой и архитектурой родных стадионов (не обошлось и без легендарной болгарской команды с красавчиком Виктором Крумом; хотя играют братья по соцлагерю нисколько не лучше своих западных коллег). Поле Испанцев напоминает внутренности готического храма, матч с Nordic Team проходит в соответствующей ледяной атмосфере, а обладатели самого красивого Team Special Move – команда США – предпочитают ржавый каньон с кактусами и пещерными улитками. Правда, при этом окружающие пейзажи зачем-то позорно размыты, а на трибунах вместо зрителей торчат невнятные кляксы, изображающие машущих руками болельщиков. Что это – дань моде на реликтовые компьютеры или врожденная близорукость художников EA?

FYI

Если вы только что с Луны и не читали «*Гарри Поттера*», не спешите перерывать Merriam-Webster Dictionary в поисках незнакомого слова. Квиддич – плод больной фантазии госпожи Роулинг, и в список олимпийских игр это чудо не будет входить ближайшее столетие. Скорее всего, необычным вам покажется и мальчик в очках, оседлавший хозяйский веник. Так вот, для *Тех-Кто-С-Луны-И-Не-Читал-Гарри-Поттера*: квиддич – это помесь футбола, регби, бейсбола и показательных выступлений государственной китайской акробатической труппы; а «ботаник» с метлой и есть Г. Поттер собственной персоной. Теперь можете считать себя приобщенными к масскультуре.

Помело на Новый Год

Ответить на этот вопрос не хватает времени. В результате интеллектуального безумия финал *World Cup* приближается слишком быстро. Ему на смену приходит Queerditch, чье отличие от остальных режимов совершенно не постижимо по причине полного отсутствия мануала. Тем не менее *Harry Potter: Quidditch World Cup* заслуживает более пристального внимания со стороны родителей, обеспокоенных проблемой подарка своему чаду. Наверняка среди малолетних преступников найдутся желающие осилить все разновидности чемпионатов, собрать все сто волшебных карточек с мутными изображениями игроков квиддичных команд и слегка пополнить свой арсенал метелок. Раскрашенные как конфетный фантик пейзажи и бурная реакция трибун под предводительством не замолкающего комментатора только скрасят трудовые будни этих волонтеров. Разве что для человеческой игры им придется обзавестись геймпадом произвольной навороченности, поскольку привычное управление с клавиатуры на сей раз оказалось совершенно неудобоваримо. Но разве такая мелочь может остановить настоящего фаната, спящего на постельном белье с панорамой Хогвартса и питающегося исключительно *Harry Potter Bertie Bott's Beans* по цене 18 долларов за коробку? Не думаю...

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Достойный преемник *FIFA 2004* с приставкой Kids Edition.

Вновь вспоминаются слова классика: «Стоит статУя в лучах заката…»

Savage: The Battle For Newerth

В обход правил. **КОНСТАНТИН РЖЕВСКИЙ**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **S2 GAMES/РУССОБИТ-М**
РАЗРАБОТЧИК: **IGAMES PUBLISHING**
ЖАНР: **TACTICAL ACTION**
РЕЙТИНГ ESRB: **НЕТ**
ЦЕНА: **$3**
ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-600, 128MB RAM, 32MB VIDEO, 600MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-1000, 256MB RAM, 64MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **INTERNET, LAN (2-16 ИГРОКА)**



Эта игра бессмысленна. Собственно, этой игры не существует. Это бред, это неправда, ничего глупее нельзя было придумать. Гибриды квестов и шутеров, стратегий и RPG, паззлов и стратегий – что может быть глупее? Гибрид – желание выскочить из рамок, когда не можешь выскочить из рамок. «Я хочу нового – но не знаю как». Сколько провалов мы видели?

Savage не может существовать. *Savage* – гибрид *Warcraft* и *Quake*: это глупо. Глобальная модель *Warcraft* и классический шутер: это невозможно?

А какого черта, по-вашему, я пишу эту статью?

Мы называемся «игрожур». Мы пишем про игры в течение многих лет, мы играли в сотни игр и боимся, что сотни вскоре превратятся в тысячи. Мы выросли на *X-COM, Civilization, Space Quest, Leisure Suit Larry, Death Track, F-119* – и каждый из нас набил бы морду автору за то, что еще пяток игр не попали в этот список (автор пишет под псевдонимом, и это его спасает). Мы действительно играли во все, и нас трудно удивить. Однако же изредка это случается. В 1998 нас удивил *Carmageddon*. В 2000 – *Diablo 2*. В 2002 – *Mafia*. *Savage* пришел сейчас. Игровые журналисты играют в *Savage*.

Вы слышали другое? Вам врут.

Вчера покомандовал по-настоящему, на презенташке *Savage*. Опять много орал.

Под моим некомпетентным командованием журналисты дважды проиграли Руссобитовцам, но держались молодцом.

До сих пор в голове звучат крики: «Урод идет!!! Здоровый урод с востока!!!»

А перед глазами – мои бойцы, разлетающиеся по окрестным холмам от ударов вражеского Бегемота, и пылающий Стронгхолд.

Бесстрашный X, молчаливый Y, деятельный Z, исполнительный T, юный и наивный K… Да всех не перечесть (человек 10 было). Даже когда победа становилась все отдаленней, каждый из них продолжал без колебаний отдавать жизнь за жизнью, а умирая – недрогнувшим голосом требовал: «Реквест!!!», брал лучшее из имеющегося снаряжения и снова бросался в бой – умирать.

Гвозди бы делать из этих людей.

[апдейт] Следует заметить, правда, что однажды мы, под командованием Z, Руссобитовцев все-таки поимели. Атаку вел офицер X, и, следуя за реющим над его головой багровым баннером, среди других героев в штурме вражеской базы участвовал и ваш покорный слуга.

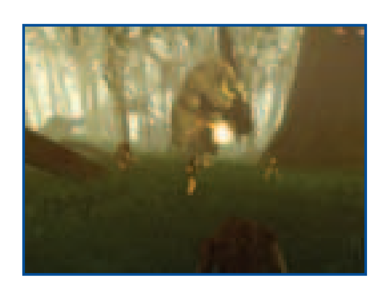
Схема оскорбительно проста. Тот факт, что никто не додумался до этого раньше… что ж, факт этот лишь подтверждает то, что сколь бы простым ни было гениальное, найти его непросто. Один игрок управляет развитием базы; его экран – классический Интерфейс RTS. Вот ресурсы, вот меню развития здания, вот команды юнитам. Добывай и строй; только если здания и ресурсы обычны, то вместо юнитов ты получаешь квакеров. И очевидно, не тех, которые в бизнесе. Все остальные члены команды будут добывать ресурсы, строить здания, защищаться и атаковать – в общем, работать юнитами. Под чутким руководством командира.

Что командир настроил – то юниты и получат. Если лесопилка (все условно, естественно, все условно) есть, сможешь быть стрелком. Если лесопилка проапгрейжена – сможешь купить себе снайперский лук. Если нет ни лука, ни лесопилки – бегай грантом и матери командира. Надеясь, что ты на его месте смог бы лучше.

Одна команда против другой. Юнитов не может быть больше, чем игроков (десяток пеонов не в счет – какие из них юниты, не всех же игроков заставлять дрова рубить). Пять огров сильнее, чем пять грантов? Так дайте игрокам возможность стать ограми (в нашем варианте – севейджами)!

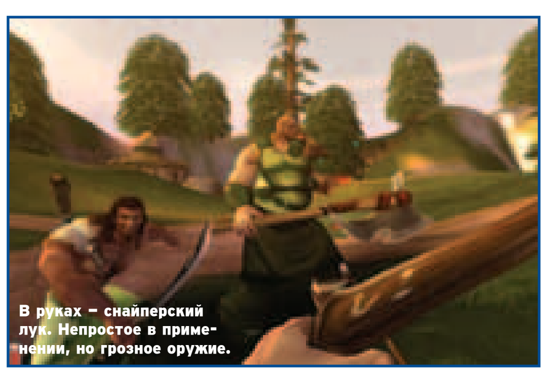
Впрочем, ничто не бывает бесплатным: даже если «огростроилка» готова, игрок должен быть готов заплатить за право стать огром. Деньги выдаются за избиение тех самых мирно пасшихся в *Warcaft*'е овец (в нашем случае – обезьян, страусов и прочая). «Я нашел! Я нашел monkey island!» – орет один из наших, и эта информация нужна команде: это – наше будущее здоровье и оружие. Выкосить обезьян, выкосить их еще раз и возродиться в новом, более дорогом облике – теперь мы можем себе это позволить. И оружие купим мощное, и девайсами модными затаримся, если командир организует.

Все взаимосвязано. У тебя много денег, но твой командир не дал тебе возможность стать



Вот это урод и есть. И имеющихся сил точно недостаточно, чтобы его остановить. Да и урон будет чисто символическим. Пусть лучше группу прикрытия выносят.


Строили мы его, строили... и теперь противников ждут неприятности.


В руках – снайперский лук. Непростое в применении, но грозное оружие.


А вот на базу тебя пускать не следовало.

огром? А может быть, это ты проспал команду строить здание, увлекшись погоней за врагом? Командир построил сторожевые башни, но все подчиненные оставили базу, оборона рухнула? Вы были в отличной форме, но командир забыл заказать апгрейд оружия, и уступающий в численности враг смял ваши ряды? Здесь все взаимосвязано; это не гибрид, это два в одном. И впервые в истории эта формулировка имеет смысл.

Припершись домой в 10 утра в воскресенье, проспал почти ровно сутки.

Весь день снились вражеские сторожевые башни, топоры, синие треугольники над головами товарищей и затылок прыгучего аватара-сэвейджа. И командный интерфейс немножко.

В 20:30 организм проснулся, готовый убивать дальше. Я оценил его предусмотрительность (к 21:30 можно было уже рубиться в клубе), но дал команду «отставить» – впереди был рабочий день. В 22:00 позвонил Х, чей организм тоже требовал ужина из поверженных врагов. Я оказал вялое сопротивление, но Х


Тиха украинская ночь.

подавал команду личным примером, его храбрость подкупала... Через пять минут Х перезвонил и сказал, что Т не идет, все отменяется. Новая бойня была предотвращена.

Утром влез в набитый битком поезд. «Ишь ты, как жестко прессуют», – шевельнулась чахлая мысль.

Там же, в метро, видел девушку в брюках с узорами на штанинах как у трехлевельного сэвейджа, если бы он играл за желтую команду. Интересно, как бы она поняла такой комплимент?..

Все это время мы играем за людей. Вообще говоря, это ограничения демо-версии *Savage*, но и в тот единственный раз, когда в полноценном бою против нас выступили руссобитовцы, мы играли за людей. Звери будут доступны в полной версии – хорошо, мы готовы биться и с ними.

Человечество жестоко обращалось с природой. Это привело к понятным результатам – экологическая катастрофа и разрушение цивилизации. Но и выжившие – одичавшие, но все же выжившие люди – столкнулись с Чудищами: наследниками животных, сохранивших память о жестокости человеческой расы.

Люди были обречены – но люди не бывают обречены. Лучшие из расы объединились в клан воинов; сильные и безжалостные, они поставили под вопрос непобедимость Чудищ; а вновь приобретенные знания – физика, химия, биология – позволили расе Воинов поставить под вопрос само право Чудищ на существование.

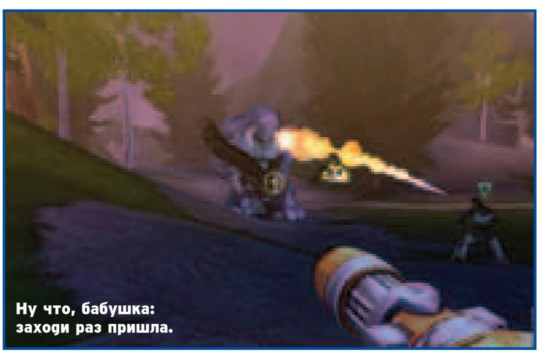
Их спас человек. Девушка по имени Офелия открыла секреты магии и поделилась ими с Чудищами. На стороне ярости теперь выступила мистика. Силы стали равны – и геймеры не знали еще столь жестокой схватки.

У одних – когти, у других – мечи. Одни умеют прыгать, другие – закрываться от удара. В этом *Warcarft*'е один юнит может подкараулить другой за деревом – я это видел. Огромные возможности командира и индивидуальный вклад каждого юнита – отчего бы еще мы сошли с ума?

Порулил этим огромным уродом. Неповоротливая туша. Не знаю, что мы так его боялись?!

Только что закончил свой первый онлайн матч. Мы им показали!

Я знаю автора этих слов. Через какое-то время его команду сделали; позже они собрались и дали отпор врагу. Эти битвы происходят теперь чуть ли не каждый день; полная версия – в офисе «Руссобита», демо – в дружественном клубе (к сожалению, не настолько дружественном, чтобы упомянуть его здесь, но все же).


Ну что, бабушка: заходи раз пришла.

Все приведенные здесь цитаты реальны. Сейчас, когда вы читаете эти строки, вам доступна полная версия игры, и скорее всего, ближайший клуб установил ее на своих компьютерах. Нужно ли вам это – зависит от вас и ваших друзей: лучшего времяпрепровождения для тех, кто отличает компьютерные игры от одноруких бандитов, не найти.

Прийти в клуб и научиться командовать не голосом. Следовать за офицером и понимать, что постройка зданий – это тоже дело. Использовать action-навыки и сочетать подчинение командам с личной инициативой. Самый глупый в истории проект превратится в самый интересный в истории; сочетание идеи, баланса и графики превращает *Savage* в наиболее любопытную игру этой осени. И дай Бог хотя бы весне предложить что-то более любопытное.

Я убью тебя, тварь. Я тебя убью. Я подойду к тебе, уворачиваясь от твоей дубины, и ударю тебя топором. Если ты заметишь меня, я отбегу, пережду твой удар и вновь атакую. Я не хочу думать о том, что будет, если ты все же попадешь по мне. Я не хочу – это даже не страшно, это просто конец. Один раз – и все. Конец. Но до тех пор, пока ты не попадешь, я буду отступать и бить, отступать и бить. И если я не завалю тебя, тебя завалят другие. Они завалят тебя. Ты не пройдешь.



Серьезный multiplayer, веселый как *«Вормы»*. Редкая удача.

Вот эта морда – как раз не самое страшное. В нее, понимаете, легко попасть.

Firestarter

Kill all. **КОНСТАНТИН РЖЕВСКИЙ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **РУССОБИТ-М**
РАЗРАБОТЧИК: **GSC**
ЖАНР: **FPS**
РЕЙТИНГ ESRB: **НЕТ**
ЦЕНА: **$3**
ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-750, 128MB RAM, 32MB VIDEO, 150MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-800, 256MB RAM, 64MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **SPLIT SCREEN (2 ИГРОКА)**

–Аааа!!! Что происходит, кто-нибудь, они повсюду, что здесь происходит!

– Прекрати истерику, придурок! Фамилия?

– Ржевский!

– Назад на мостик через джамп-пэд, до упора назад и спокойно расстреливай гостей. При респауне оружия – быстрее вылазки для пополнений боеприсов. Когда закончится первая волна – ставь паузу, поговорим.

На уровне сложности «турист» у вас нет проблем. Вам, правда, ужасно скучно, но написать что-то вроде «на уровне сложности «турист» у вас есть только одна проблема: вам ужасно скучно» я просто не могу, несмотря даже на то, что такая проблема действительно есть. Уж больно дурацкая фраза.

На уровне сложности «турист» у вас нет проблем. У вас может быть грудь пятого размера, зеленые глаза и натуральные черные волосы, вы можете при получении повреждения смеяться, отворачиваться от экрана и спрашивать: «Ой, что это?» – неважно. Вы все равно убьете того, кто наносил вам эти «повреждения», найдя наконец нужную клавишу, а до того, как появится новый гад, вы легко сможете восстановить здоровье с помощью любой из многочисленных аптечек. Собственно, и после появления гада вы сможете легко восстановить свое здоровье: это вы будете искать гада, а вовсе не он вас. Это вам нужно настрелять 20 штук, а они и так появляются. Потому аптечки и многочисленны.

– Первый, первый, я второй! Первая волна остановлена, пауза поставлена!

-Отлично!

-Первый...

-Закрой рот! И слушай сюда: почему, по-твоему, я первый? Я сказал, закрой рот! Потому что, позывной это, что ли? Какой позывной? От кого нам прятаться, от этой железки? Ей все равно, если ты не понял; ей все равно, разговариваем мы или нет. Ей вообще все равно. Ты слышишь меня?

– Да перрр...

– Да первый, неважно, первый так первый, Невский меня зовут. Фиолетовые хрени видел появлялись?

– Да.

– Судя по тому, что волна твоя кончилась, ты понимал намеки и их брал. Так вот, старайся брать их и впредь. Запоминай уровень: этот болван показывает тебе место, где появляется новый «артефакт», и имеет смысл знать, где это находится. Не успеешь вовремя – умер, а жизни твои не бесконечны. У тебя лично она вообще одна. Все понял?

– Да.

– Снимай паузу и иди дальше. Учти: там появятся стрелки.

На уровне сложности «легко» вам не будет легко (все же без дурацких фраз сегодня, похоже, не обойтись; впрочем, на то я и Ржевский). Вам будет нормально. Монстры вас бьют, но отстреляться от них можно; а если вы решите подойти к вопросу серьезно, то вам пригодится следующий факт: чем «моложе» монстр (чем меньше времени провел на уровне), тем менее он живуч. Появление монстра предваряется появлением его голограммы. Голограмма имеет радикальный красный цвет; если вы заметили голограмму – дождитесь (по возможности) и самого монстра: он умрет быстро, фактически охотно.

Голограмма крутится. Монстр появляется, когда она останавливается. Это хинт.

Пятая грудь сильно мешает на «легко». Идите лучше на «турист». Это шутка.

– Как дела, «второй»?

– Передышка. Я их сделал.

– Прекрасно. Так вот, хочешь знать, почему я первый?

– И почему же?

– Я первый, кто его сделал. Первый. Остальные умирали там – и умирали здесь.

– ...

– Хочешь быть вторым?

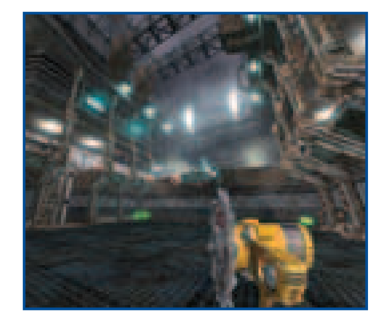
– Пожалуй. Много мне еще?

– Всего 48 часов. Час ты играешь. С подсчетом справишься?

– Да. Кисло.

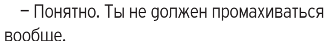
– Кисло. Слушай внимательно, что смогу – расскажу. Ты кем играешь?

– Мутантом.









Слева вы имеете возможность видеть классические джамп-пэды. По центру – классические шарды, собираемые во время полета от джап-пэда к джамп-пэду. Все лучшее – в *Firestarter*.



Мелкая, гадкая, отвлекающая меня от законного отжора тварь.



Дизайны зон несомненно отличаются, но расслабляться не располагает ни одна из них.

– Понятно. Ты не должен промахиваться вообще.

На уровне «нормально» мне, очень сильному любителю, приходится тяжело. Много монстров, выкладываться нужно по полной. Стоит четко выучить уровень – аптечки, броня; возможно, нычки: иногда лучше прятаться. Не брезгуйте возвращением в другие зоны – если полезное лежит там, возьмите его, пригодится. При этом помните, что новые артефакты появляются в новых зонах. Не взял артефакт – проиграл; количество quickload'ов ограничено.

Знание уровня, понимание оружия. Битва насмерть. Используйте прокачку навыков, для того чтобы оптимизировать игру, – впрочем, об этом чуть позже.

– ...Так вот, я, скажем, прошел все это стрелком. Тоже было непросто, но совсем по-другому. Слушаешь?

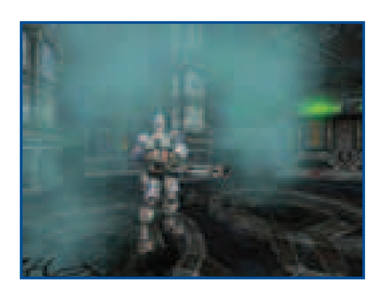
– Да.

– В общем, смысл ты понял: артефакты надо брать вовремя, патроны забирать регулярно, монстров пытаться убить пока они еще маленькие. Класс неплохо бы выбрать под себя, но это уж как получилось, так получилось. Пауза помогает передохнуть, но не экономит времени: тебя ждет 48 твоих часов. Ты готов двигаться?

– Да.

– Давай. И не паникуй: здесь это не помогает.

Если вы полезли на тяжело или очень тяжело, значит, вы либо не в курсе, либо уже освоились. Во втором случаем имеет смысл внимательно обдумать класс персонажа и развитие навыков. *Firestater* – шутер; здесь многое зависит от ваших навыков, и класс стоит выбирать под себя. Скорость, броня, жизнь – из чего вы сможете выжать больше? Чем больше монстров вы убьете (а на этих уровнях сложности с монстрами проблем не будет), тем больше экспы вы получите; навыки достаточно разнообразны, и вам удастся найти действительно полезные.



– Первый, слишком много! Я теряюсь! Пе-е-е... Все, нормально. Появились какие-то новые черти, выглядят так же, но оружие другое.

– Смотри на имена. И на модели смотри: разница есть. Ты думал, он тебе даст расслабиться.

– Я уже ничего не думал. Я хочу выжить.

– Зря. Захоти их убить. Только это может...

– Первый, опять!..

Уровня «БЕЗУМИЕ» не существует. Это бред, легенда, придуманная не пойми для кого. Сошедший с ума игровой компьютер на 48 часов порабощает людей. Сможешь выжить в виртуальной схватке – будешь отпущен, не сможешь – умрешь. Чудесная графика, качественный интеллект противников и жесткий баланс. Концепция игры инспирирована киберспортсменами; и сложность заточена под людей, понимающих, что шутер – это не просто так. Поэтому здешнее «нормально» не имеет с нормально ничего общего, а здешнее «БЕЗУМИЕ» не имеет ничего общего ни с чем.

– Похоже, ты освоился. До встречи здесь. Пойду отдохну.

– Спасибо, первый.

– Не за что. Про боссов ты тоже понял?

– Да. Все нормально.

– ОК. Жду. И да, кстати, на будущее: если уж балуешься позывными, не называй в эфире свою фамилию. Тоже мне, спецназ.

Сев за Firestarter, ваш персонаж совершил ошибку – и ошибку совершили вы. В конце концов, у взрослого человека не должно возникать ситуаций, когда он не может оторваться от монитора. *Firestarter* включает вас в себя мгновенно: десять-двадцать секунд на изучение уровня и сбор оружия, и они прут. Начинается сумасшедшее и ни на секунду не прекращающееся действие. На самом деле за вашими ощущениями стоит целый ряд фишек: в *Firestarter*, как я уже писал, шесть классов персонажей (если вам нет очень комфортно иметь маленькое здоровье, выберите мутанта со здоровой мордой и повышенной огневой мощью; но тогда, стреляя, стреляйте наверняка: добежать за новыми патронами вы уже не успеете). Существует система скиллов, позволяющая модифицировать персонаж (вам неуютно от болтающегося экрана? Возьмите устойчивость, снижающую тряску в моменты попаданий по вам, и позволяющую избежать лишних падений с узких мостиков. Тяжело ощущать, как после встречи с плюющимися ядом монстрами неуклонно падает жизнь? Проблему решит устойчивость к яду. Опыт дают за количество убитых монстров, а количество выбрасываемых на уровень монстров не фиксировано (хотите скомпенсировать нехватку экшн-навыков? Побудьте какое-то время манчкином). *Firestarter* – это развернутая и весьма сложная для экшна система, но о ней ты не думаешь: ты просто испытываешь итоговое ощущение от игры своим «настроенным» персонажем. Чистое ощущение. Ощущение бесконечно приятного экшна. Здесь приятно бегать, приятно рвать на части, приятно двигаться по геймплею. Здесь все сделано для того, чтобы руки тряслись, дыхание захватывало, и при этом тебе все равно было бы приятно.

Море адреналина и невероятный драйв для игрока любого уровня. Firestarter все еще балансируется, но уже очевидно, что он будет требовать максимума от игрока любого уровня. Это – чистый экшн: сюжет второстепенен, развитие незаметно. Это серия жестких боев – серьезное вовлечение, море крови и яркие интерьеры. Это – беспрецедентный экшн. Финальную версию. Быстрее.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Никаких прорывов – компиляция существующих наработок. Но при этом – абсолют «шутера на каждый день».



ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА

РВЕМ ВРАГА!

В почтовом ящике могут быть новости из твоей Галактики...

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

С самых незапамятных времен, задолго до World Wide Web и первых компьютеров уже существовал хорошо налаженный мультиплеер. Да, попервоначалу он был доступен лишь избранным – игроков связывали голуби и курьеры. Затем круг расширился – в строй вступила обычная бумажная почта. А уж с изобретением телеграфа и телефона играть по переписке стало модным и общедоступным, и даже столь несовершенные с сегодняшней точки зрения средства связи не мешали организовывать междугородние и межконтинентальные матчи. В основном по весьма популярным и по сей день шахматам, шашкам, го и рэндзю. Помимо нетривиального средства связи все остальное с точки зрения игрока было привычным: турниры, федерации, рейтинги, спортивные звания «мастер» или «гроссмейстер». Правда, звания присуждались, увы, с досадным уточнением – «по переписке». Дистанционная игра считалась не совсем полноценной по целому ряду причин – от невозможности воспрепятствовать подсказкам со стороны более опытных игроков до невероятной длительности партий и их обрывов при сбоях в переписке.

Революция № 1

Абсолютно все поменялось с появлением электронной почты. E-mail разом решила основные проблемы, вызывавшие недовольство игроков и препятствующие развитию почтового ответвления мультиплеера. Более того, стало возможным автоматизировать и перевести на эту основу не только классические досочные и некоторые карточные игры, но и такие жанры как wargame, стратегии и ролевики. Сам многопользовательский режим тоже поменял название - наряду с аббревиатурой PBM (play-by-mail, игра по почте) с начала 90-х годов прошлого века используется и сокращение PBEM (play-by-e-mail).

Увы, но и сегодня, несмотря на быстроту доставки электронных сообщений, характерная особенность PBEM игр – долгое ожидание хода соперников – никуда не делась. Частично этот недостаток устраняется тем, что игрок участвует в нескольких партиях сразу, а минимальное количество ходов в день заранее оговаривается правилами игры. Впрочем, для многих «иметь много времени на ход» никакой не недостаток, и тем же хардкорным «стратегам» это скорее покажется большим достоинством, так как позволит глубоко проанализировать позицию и просчитать последствия.

С этой же точки зрения еще одно неоспоримое преимущество PBEM игр – возможность играть с соперниками из разных часовых поясов в удобное для каждого время. Нет никакой необходимости находиться в Интернете одновременно и тратить на игру несколько часов подряд!

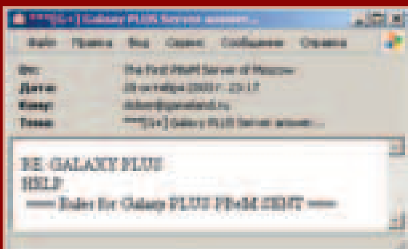
Именно по этим причинам PBEM игры завоевали в свое время немало поклонников и выжили в новом тысячелетии.

Революция № 2

Однако для по-настоящему широкого распространения PBEM игр требовалось решить, как минимум, еще одну проблему – упростить управление.

С одной стороны, играть в шахматы, шашки или нарды «по переписке» несложно. Существует общепринятая система нотации (записи ходов), позволяющая однозначно описать партию. Помните бессмертную перепалку в Васюках: «– Позвольте, товарищи, у меня все ходы записаны! – Контора пишет, – сказал Остап». Дополнив почтовую связь доской и фигурами, игрок готов к сражениям «по переписке». Централизованный учет результатов, распределение очков и вычисление личных коэффициентов организаторы соревнований и федерации вполне могут осуществлять вручную так, как это делается для очных поединков.





Очень удобно: правила игры в большинстве PBEM проектах высылаются пользователю автоматически по его запросу.

С «неклассическими» играми вроде популярных пошаговых PBEM стратегий Stars! (http://crisium.com/stars/stars/index.htm), VGA Planets (http://www.vgaplanets.com) и Galaxy (http://galaxy.pbem.ru) дело обстоит сложнее. Сами-то игры были весьма захватывающими, но очень непростыми в управлении. В их PBEM мультиплеере никакого дополнительного сервиса не было, и игроку приходилось держать в памяти сложную систему команд, передаваемых на центральный сервер и характеризующих положение планет, дипломатию, торговлю и битвы между кораблями. Во времена командной строки ДОСа это не так напрягало (другого варианта и не было), но с развитием графических интерфейсов стало нетерпимым.

Ситуация разрешилась с появлением специализированных PBEM-клиентов для визуализации, кодирования и декодирования игровых файлов. Так, для популярной пошаговой стратегии Galaxy был разработан Galaxy Viewer, который считывал присланные файлы отчетов о ходах соперников и на основе полученных данных создавал графическую модель игровой Вселенной. А при ответе все шло в обратном порядке. Отныне не требовалось помнить команды или, не дай бог, самому рисовать карты, а процесс игры становился почти полностью автоматизированным (за частым исключением получения и отправки почтовых сообщений).

GALAXY В РОССИИ

Galaxy пришла к нам около десяти лет тому назад. После неудач с первыми русскими серверами внедрением PBEM в Рунете занялся Антон Круглов и весьма успешно. Он переписал исходники игры и внес значительные изменения в правила. Поменялась и сама карта – из плоского прямоугольника она превратилась в тор, и мир стал замкнутым. Были написаны и новые версии клиентов.

В 1993-м году вышел первый номер русскоязычной *Galaxy Times* – газеты русских галаксиан, посвященный новой версии *Galaxy PLUS Viewer* (GPV). *GPV* сочетал в себе прекрасную для тех лет графику, удобный интерфейс и кучу новых возможностей. Уже через два года пользователей *GPV* стало больше втрое. На работающем с 1994-го года сервере *galaxy@pbem.msk.su* прошла и легендарная сотая игра (в 1995-ом), а в 1999-ом уже и двухсотая – крупнейшая за всю историю Галактики партия – почти 600 игроков и более 1700 планет.

Сегодня на *«Нашей Галактике» (http://galaxy.pbem.ru)* в 70-ти партиях постоянно играет свыше 1700 человек из более чем двухсот городов СНГ. Попасть в их число несложно. Начните с того, что на адрес *galaxy@pbem.msk.su* пошлите письмо с *Subj: GALAXY PLUS* и единственным словом *HELP* в первой строке...

ШЕСТЬ ГЛУПЫХ ВОПРОСОВ ОБ «ИГРАХ ПО ПЕРЕПИСКЕ»

1. ЧТО МНЕ НУЖНО, ЧТОБЫ УЧАСТВОВАТЬ В PBEM-ИГРАХ?

Сама игра (ее файлы или как минимум адрес PBEM-сервера), компьютер, любой вариант доступа в Интернет, почтовая программа и работающий почтовый ящик (электронный).

2. СКОЛЬКО ДЛИТСЯ ОДНА PBEM-ИГРА?

От 2-3 недель до года. Типичный срок – 1-3 месяца. Бывают и блиц-партии от 30 минут.

3. НАДО ЛИ ПЛАТИТЬ ЗА PBEM ИГРЫ?

Платных и бесплатных PBEM проектов в мире примерно поровну. Плата взимается обычно за допуск к игре или «за ход». В Рунете платная партия обходится примерно в $5-8 ($0,1 за ход). Впрочем, платить необязательно, очень часто удается отыскать бесплатный сервер, обсуживающий ту же самую игру.

4. СКОЛЬКО ИГРОКОВ УЧАСТВУЕТ В ТИПИЧНОЙ PBEM-ИГРЕ?

В принципе – от двух до сколь угодно большого числа, ограничения накладываются лишь возможностями центрального сервера и конкретным способом реализации пошагового режима. Если игроки делают ходы один за другим в строго определенной последовательности, то практическим пределом можно считать 8 человек. Если их больше, то велика вероятность, что партия никогда не закончится.

Если же пошаговый режим организован так, что время очередного хода зафиксировано и не зависит от того, успели ли все игроки выполнить свои шаги, то это десятки и сотни участников.

5. ЕСЛИ ИГРА ДЛИТСЯ ГОД, КАК ЖЕ ОНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ В ТО ВРЕМЯ, КОГДА КТО-ТО ИЗ ИГРОКОВ В ОТПУСКЕ?

В большинстве игр предусмотрена замена (временная или постоянная) выбывшего игрока другим геймером, компьютерным AI или, в случае выбытия, уничтожение его расы или персонажа.

6. КАК ИГРОКИ УЗНАЮТ, ЧТО СДЕЛАН ОЧЕРЕДНОЙ ХОД, ОДЕРЖАНА ПОБЕДА, КТО-ТО ВЫБЫЛ И ТАК ДАЛЕЕ?

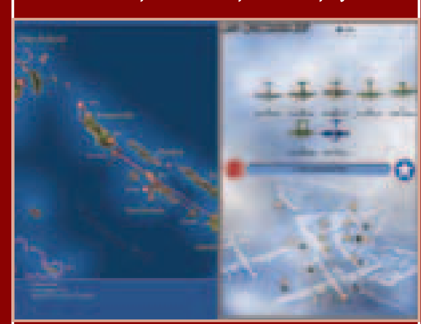
В основном – из сообщений GM'а или сервера. Считается хорошим тоном отслеживать каждый посланный ход записью на специальном сетевом форуме, посвященном идущей партии или игре. Там же комментируются сделанные ходы, шансы на успех, другие важные события. Обычно это весьма забавная переписка...

СВЕЖИЕ КОММЕРЧЕСКИЕ PBEM ИГРЫ

Uncommon Valor: Campaign for the South Pacific

HTTP://WWW.UNCOMMONVALOR.NET

Классический wargame от Matrix Games *(http://www.matrixgames.com)*. Это первая игра из задуманной трилогии. Действие разворачивается на временном отрезке с середины



1942-го по конец 1943-го года и включает наземные, морские и воздушные сражения Второй мировой войны, развернувшиеся в южной части Тихого океана (Новая Британия, Новая Гвинея и Соломоновы острова).

Всего в *Uncommon Valor* – восемнадцать кампаний, которые можно вести против компьютера, человека (hot-seat) или воспользоваться *PBEM* сервисом. В последнем случае ходы совершаются каждые 12 часов.

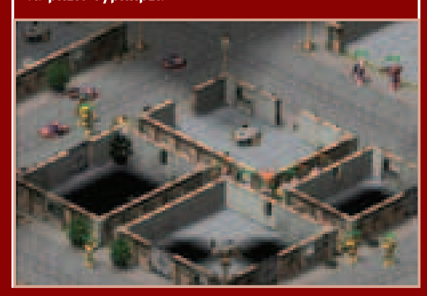
На сайте разработчиков ведется реестр и статистика игроков, есть matchmaking сервис.

Laser Squad Nemesis

HTTP://WWW.LASERSQUADNEMESIS.COM

Разработчики из Codo Technologies *(http://www.codotech.com)* – братья Джулиан и Ник Галлопы, создатели *X-Com*, *UFO* и *Laser Squad* (одна из первых игр с режимом Hot Seat), переработали последнюю в *Laser Squad Nemesis*. Это, естественно, все та же тактическая пошаговая стратегия, особенность которой – *PBEM* мультиплеер. Основные игровые принципы *Laser Squad Nemesis* знатоки, да и сами разработчики, квалифицируют как «несильно перелицованный *X-Com* с e-mail режимом».

Впрочем, *PBEM* мультиплеер позволил ввести главное – человеческих соперников, единую систему ранжирования игроков и регулярные турниры.



Сегодня современная PBEM игра чаще всего состоит из двух частей – клиента и сервера, которые периодически общаются по электронной почте. Сервер в такой связке выполняет функции человеческого гейм-мастера, а собственно GM'ом теперь величают того, кому принадлежит сервер. Перед игрой сервер генерирует начальные условия, рассылает их игрокам, которые с помощью клиентов анализируют ситуацию и выполняют действия, которые вернее всего охарактеризовать как «отдача приказов». Файлы с приказами отсылаются серверу, который на их основе рассчитывает изменения игрового мира и выдает следующий ход. После чего все повторяется.

Все ли жанры PBEM?

Добравшийся до этого места читатель, надеюсь, уже понял, что почтовые игры – это, во-первых, не сложная в освоении забава (верно, но не для всех проектов) и, во-вторых, требует она относительно немного личного времени (при отсутствии игрового фанатизма, конечно).

То есть PBEM – это идеальная альтернатива для геймеров, доросших, скажем, до ответственной, поглощающей почти все время должности, но еще помнящих, как было славно «сидеть на халявном офисном Интернете» и резаться по сети в какой-нибудь Warcraft II или DOOM. Что же может предложить PBEM мультиплеер ностальгирующему по беспечной юности игроку, лишенному возможности проводить по много часов в день за монитором?

Понятно, что action или автогонки «по переписке» у нормального человека энтузиазма не вызовут (но есть, есть такие проекты!). А вот все остальное, допускающее пошаговую дискретность без потери игрового азарта, легко переводится и уже переведено в категорию PBEM. Прежде всего, последний раз упоминаемые классические настольные игры, включая и те, где присутствует элемент случайности – бросок костей или сдача карт (используются программы-симуляторы; смотри, например, http://www.irony.com/mailroll.html).

Затем стратегии – от космических и экономических до военных и дипломатических.

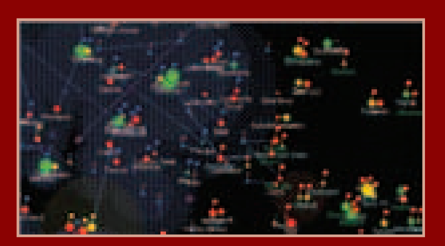
Освоены PBEM'ом и спортивные симуляторы – футбол, бейсбол, регби, хоккей, спортивный менеджмент.

Естественно, есть сегодня и тысячи ролевых игр «по переписке» во всех возможных и невозможных ипостасях – фэнтези, аниме, научно-фантастические, по мотивам Star Trek и Star Wars, «готические ужасы», похождения вампиров...

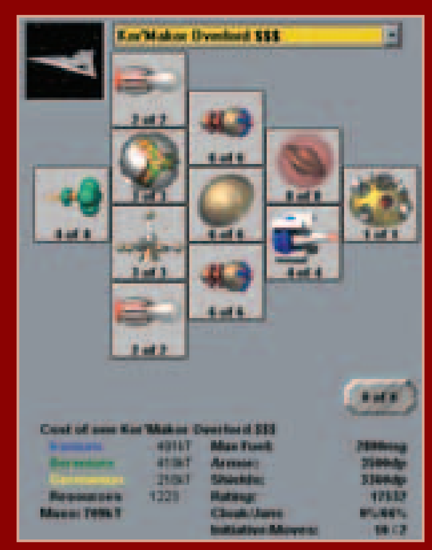
Существуют и абстрактные почтовые игры, так сказать «Воля и Разум» в чистом виде. В эту категорию, помимо настольной классики, попадут игры малопонятные автору этой заметки – Q'Tixlo (взаимоотношения частиц до «Большого взрыва»), Axiom и Nomic («номические» игры – те, где правила изменяются в ходе игры) и тому подобные монстры...

Можно классифицировать PBEM проекты и по-другому. Например, как «исторические» (действие в прошлом) и «современные» (наше время). Или разделить их по способу управления игровым процессом на «человеческие» (игру ведет человек) и «компьютерные» (в роли GM'а – компьютер). И так далее.

Более принципиальным для геймера, особенно с учетом длительности отдельных партий, представляется деление PBEM проектов на «завершенные» (close-ended) и «открытые» (open-ended). В первом случае партия прекращается после условленного количества ходов или выполнения заданного критерия победы (набрать большинство населения, уничтожить соперника...). Характерная особенность close-ended PBEM – невозможность приема новых игроков в уже начавшуюся партию.



Классический экран *Stars!* Как видите, ничто не отвлекает игрока от его стратегических замыслов и решений.



Типичный игровой PBEM клиент.

В «открытых» играх все зависит от настырности GM'а и геймеров – в принципе они могут длиться вечно. Особенно, если GM – компьютер. Игроки входят и выходят в такую игру совершенно свободно. Правда, и победить в ней нельзя...

Кто самый-самый?

Вопрос о популярности PBEM проектов не так прост, как кажется. Ответ на него зависит от ряда условий: как далеко мы заглянем в прошлое, примем ли к рассмотрению весь Интернет или какую-то его часть. Даже рейтинги популярности PBEM игр помогут мало – они весьма «регионоспецифичны». Впрочем, кое-что определенное сказать на эту тему можно.

Во времена становления PBEM мультиплеера (80-90-ые годы) самыми популярными играми считались Stars!, VGA Planets и Galaxy. «Говорящие» названия не обманывают – это космические стратегии с разной долей экономики и дипломатии. Игровой мир – область космического пространства с множеством планет, среди которых в случайном порядке размещены «домашние планеты» игроков с населением и ресурсами. Соперники должны строить корабли, колонизировать планеты, развивать экономику и повышать технологический уровень

ВЗГЛЯД ЭНТУЗИАСТА: МЫ ЗАДАЛИ НЕСКОЛЬКО ВОПРОСОВ ВИКТОРУ МОРОЗУ – СОЗДАТЕЛЮ PBEM ПОРТАЛА «МЕЖДУМИРЬЕ» (HTTP://PBEM.H1.RU)

CGW: У многих бытует мнение, что в век навороченной графики, гигагерцев и гигабайтов играть в **PBEM** игры могут лишь какие-то старички, так и не расставшиеся со своими «трешками» и «четверками». Как с точки зрения «**Междумирья**» выглядит **PBEM** аудитория Рунета?

BM: Это заблуждение. В *PBEM* играют люди разного возраста, начиная со школьников и заканчивая «взрослыми дядьками». И дело не в том, что для большинства игр достаточно простого Pentium'а, а в особой атмосфере, царящей в таких играх. По моему мнению, рано или поздно многим слегка приедаются обычные игры, надоедает ограниченный компьютерный разум и игровой сценарий, надоедает играть в одиночку. Появляется желание проверить себя в схватке с другими – такими же хитрыми, коварными и непредсказуемыми людьми, как и ты сам. *PBEM* игры дают подобную возможность. В отличие от прочих игр, *PBEM* игры обладают такой особенностью как дипломатия. Это неотъемлемая часть игрового процесса, тут позволены любые интриги. Ты постепенно начинаешь жить в этом мире, и уже не важно, что перед тобой на экране: максимально детализованное изображение космического корабля или просто его обозначающая пиктограмма с сухими цифрами характеристик...

CGW: И сколько же всего любителей **PBEM** в нашем сегменте Интернета?

BM: Достаточно тяжело оценить реальное число наших поклонников разнообразных *PBEM* игр. Боюсь ошибиться, но думаю, что сегодня их в Рунете порядка нескольких тысяч.

CGW: На вашем портале пользователям представлено лишь 14 проектов. Среди них нет, например, **Master of Earth** или **Laser Squad Nemesis**. Полагаете, представленные проекты – лучшие или отсев происходит по другим критериям?

BM: На моем сайте представлены наиболее популярные и интересные *PBEM* проекты Рунета из тех, что известны мне, и по которым я смог собрать достаточно полную информацию. Это и было основным критерием для создания подборки игр. Которая, кстати, регулярно пополняется.

CGW: Есть ли у такого вида мультиплеера, как **PBEM**, хорошие перспективы на будущее? Ведь сейчас большинство разработчиков компьютерных игр не включают его в свои программные продукты...

BM: Несомненно, есть. Естественно, не скажу, что *PBEM* вечны, но пока не будет создано что-либо аналогичное, они будут интересны игрокам. Мир *PBEM* игр все время развивается. Постоянно появляются новые проекты, меняются и корректируются правила уже существующих игр. Интерес к *PBEM* постоянно высок. Многие из них существуют более десяти лет, и никакое развитие компьютерных технологий не ослабило интерес к ним, скорее они от этого только выиграли. В том, что разработчики не включают возможность *PBEM* мультиплеера в свои игры, нет ничего страшного. Во-первых, далеко не к каждой игре применим этот режим. *PBEM* игры – пошаговые, где на каждый ход дается от нескольких часов до недели, а подавляющее большинство выпускаемых игр построены совсем по другому принципу. Во-вторых, так уж складывается, что большинство хороших, с удачной идеей и популярных *PBEM* игр и программного обеспечения для них создается одиночками-энтузиастами или небольшими группами людей, а не крупными компаниями.

CGW: Что привлекает вас в **PBEM** играх? И что подвигло на создание и поддержание на плаву такого крупного портала, как «**Междумирье**», – ведь это большая и ежедневная работа?

BM: В *PBEM* меня привлекает возможность проверить себя, сразиться с живыми людьми. Преимущество же *PBEM* игр в том, что можно прийти с учебы или работы, спокойно сделать ход, отправить его и продолжить заниматься делами. Это не утомляет. На сайт меня подвигло то, что начинающим игрокам тяжело найти в Интернете информацию по *PBEM* играм. Я сам когда-то был в таком положении. Лишь сущие единицы из наиболее раскрученных игр могут похвастаться неплохой информационной поддержкой. В поисках сведений приходится перерывать море сайтов, на которых, в основном, можно найти лишь правила. А правила учат играть, но не выигрывать. Нужна дополнительная информация или опыт, чтобы понять все нюансы игры. На своем портале я стараюсь собрать максимально полные сведения о каждой из игр: FAQ, обзоры, разъяснения опытных игроков. Помимо прочего на сайте есть адреса игровых серверов, где проходят партии, рассказано о программах-клиентах. Успешный поиск информации – одна из основных проблем Интернета. И я решил, что должен быть хоть один достаточно крупный информационный сайт о *PBEM* культуре, который будет помогать интересующимся быстрее находить себя в ней. Надеюсь, у меня получилось.

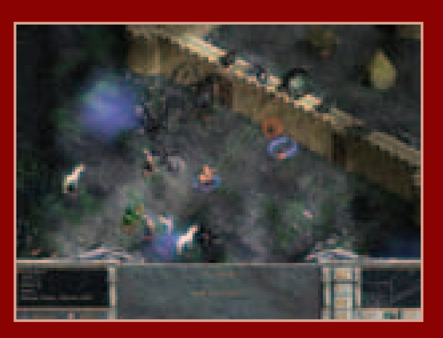
CGW: Что бы вы хотели сказать тем, кто ни разу не играл в **PBEM** игры?

BM: Я не случайно чуть раньше сказал «*PBEM* культура» вместо «*PBEM* игра». Это действительно так. *PBEM* – это не только захватывающие игры-миры, но и постоянное общение между игроками, обсуждения, обмен опытом, творчество. Причем общение не имеет границ: страны бывшего СССР, Израиль, США, Канада и Европа. По *PBEM* созданы тематические форумы, эхо-конференции, например, *fido7.ru.pbm.game, fido7.ru.vgaplanets* и прочие. Выходят электронные периодические издания, например, о *Galaxy – «Galaxy Times», «Battle Paper»*, у многих игровых серверов - свои газеты. Помимо этого периодически проводятся встречи участников в различных городах, отчеты о которых можно прочитать в Интернете. Поэтому очень советую и рекомендую хоть на немного окунуться в мир *PBEM* игр, выбрать игру по вкусу и сыграть несколько партий. И я знаю, что многие надолго станут поклонниками *Play-By-EMail*. И, надеюсь, мой сайт в этом поможет.

планет, торговать и воевать друг с другом, заключать союзы. Все происходит как в обычной пошаговой стратегии в режиме мультиплеера – против вас играют десятки, а иногда и сотни геймеров.

Есть и отличия, но их немного. За сутки делается обычно лишь один ход. Сражения кораблей идут на автопилоте – влиять по переписке на ход сражения игроки не могут. Итог сражения рассчитывается сервером с учетом параметров кораблей, после чего результаты рассылаются бойцам. Дипломатия в таких условиях играет куда более важную роль, чем в обычных играх, – это еще одно и, наверное, самое существенное отличие **PBEM** мультиплеера.

Именно на основании последнего аргумента многие **PBEM** фанатики полагают, что вовсе не эти космические стратегии, а **Diplomacy**, изобретенная в 50-х годах прошлого века, и есть «почтовая игра всех времен и народов». Настольная **Diplomacy** представляла дипломатическую забаву для семерых на карте Европы начала XX века. Ее e-mail клоны существуют и благоденствуют поныне:



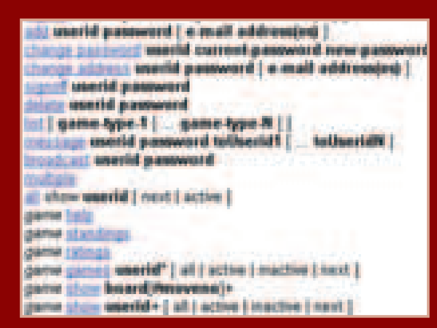
Age of Wonders **– одна из многих игр с весьма привлекательной графикой, поддерживающих PBEM мультиплеер.**

Global Diplomacy, Diplomacy Ludomaniac, Pax Romana, The Thousand Clans...

Впрочем, в различных Top 100 зарубежные геймеры обычно голосуют именно за платную **Stars!**, и этому есть объяснение. В отличие от многих **PBEM** игр **Stars!** поддерживает одиночный режим – в нее встроен неплохой AI, позволяющий тренироваться с компьютером. В итоге партия заканчивается весьма быстро, а вот дипломатия в single отпадает – ее тонкости можно освоить лишь в реальной игре...

На этом поставим точку и не будем продолжать дальше споры об относительной популярности **PBEM** игрушек, а просто подскажем, где их можно раздобыть. В конце концов, у каждого – свои резоны.

Ссылки на сотни и тысячи англоязычных почтовых игр можно найти на специализированных порталах:



До эпохи программ-клиентов любителям PBEM приходилось осваивать весьма не простые команды.

http://www.phoenyx.net/pbemlist.html, http://www.pbem.com/pbem-list.html, http://www.itsyourturn.com, http://www.pbem-portal.com и, конечно же, на старейшей и авторитетнейшей страничке – http://www.pbm.com/~lindahl/pbm_list/.

PBEM в Рунете

А вот в Рунете подобных всеохватывающих сайтов-каталогов очень мало. Среди нескольких любительских проектов типа http://worlds.roleplay.ru выделяется «Междумирье» (http://pbem.h1.ru/index.shtml) – полноценный портал с новостями, обзорами, форумом и небольшой (49 игр), но подробно описанной коллекцией отечественных PBEM проектов. Это лучшее место для всех, кто желает побольше узнать о почтовых играх отечественного сегмента Интернета. Предупреждаю – заглянувшего сюда после посещения зарубежных PBEM порталов ждет жестокое разочарование: в Рунете играют совсем в другие игры, чем в остальной Сети...

Впрочем, стандартный набор из Stars!, VGA Planets и Galaxy тут имеется. Но акценты расставлены совсем по-иному – на долю первых двух игр приходится лишь 6 ссылок, а вот Galaxy представлена пятнадцатью ресурсами! И это закономерно.

Главную роль в непопулярности Stars! среди наших геймеров сыграла закрытость программного кода и обусловленная этим невозможность менять правила, а также ограничение на число участников. В Stars! одновременно могут играть не более шестнадцати человек, тогда как в Galaxy число игроков не ограничено. Так что Galaxy энтузиасты легко переделывают по-своему, и в итоге у каждого – свой сервер, правила, игра и даже Галактика (о старейшем отечественном сервере Galaxy PLUS читайте во врезке).

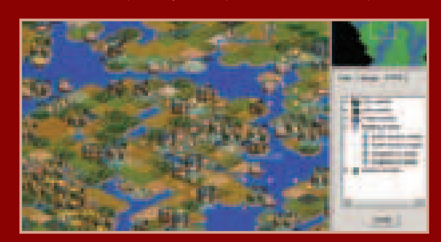
Какие же игры, помимо Galaxy, популярны в Рунете?

Вот, на мой взгляд, лучшие из них (для некоторых потребуется скачать и установить клиентскую программу).

e-Civ

http://e-civ.univer.kharkov.ua

PBEM стратегия, внешне похожая на популярную «Цивилизацию» Сида Майера, однако совсем не клон. Цель игры – доминирование вашей страны



e-Civ напомнит большинству классическую *Civilization*. Но это – совершенно другая PBEM игра.

на мировой арене, то есть набор 2/3 общеигрового рейтинга. Рейтинг составляется из общих параметров страны – населения, денег, числа шпионов, силы войск, уровня наук. Победить можно либо военным способом, либо мирным, сугубо при помощи экономического развития. Есть платный и бесплатный сервер.

«Золотая Шахта Гномов»

http://dracola.webservis.ru

Фэнтезийная open-end ролевая игра по системе AD&D 2 редакции с дополнительными правилами, запущена 1 июля 1999 года. Все как положено – орки, гоблины, друиды и прочий фэнтезийный народец, полным-полно магии и приключений. Игра бесплатная, запись – через специальную форму на сайте. Периодичность ходов от одного в день до одного в неделю.

«Трын-трава»

http://tryntrava.ru

Никулинская песенка про зайцев из «Бриллиантовой руки» стала прообразом интересной и популярной карточной PBEM блиц-игры. «Трын-трава» получилась необычайно легкой, ненапряженной, а местами и веселой, все ходы делаются в среднем за 30 минут. Вот завязка сюжета: «вы являетесь предводителем стаи зайцев, которая три раза в год ... на поляне косит волшебную Трын-Траву. Цель зайцев – накосить такое количество травы, чтобы забить Большой Косяк...».

«Остракизм»

http://ostrakism.ru

Потерпевшие кораблекрушение путешественники оказались на острове, где совершенно нечем питаться. Поневоле став людоедами, они каждый день голосуют – кого съедят в следующий раз. Таким образом, игрок за один ход может написать письмо каждому участнику, обратиться сразу ко всем островитянам («залезть на пальму») и проголосовать – кого съесть сегодня. Неудачник, получивший большинство голосов, «съедается» и выбывает из игры. Число участников ежедневно уменьшается на одного человека, а победителей – двоих выживших – эвакуирует корабль.

Кстати, при большом желании ничто не помешает вам организовать собственную PBEM игру. Многочисленные сайты, в том числе и упомянутые в этой заметке, предлагают для таких проектов как хостинг с поддержкой листов рассылки, так и немало утилит, упрощающих жизнь GM'ов. Главное для такого проекта – родить идею игры, пусть и самую безумную.

Без права на переписку...

Еще два слова. Автор ни в коем случае не призывает забросить современные 3D игры и всем немедленно переключиться на PBEM. «Почтовый мультиплеер» – это прибежище вдумчивого геймера, альтернатива тем массовым играм, где алгоритм победы хорошо известен и чаще выигрывает тот, кто быстрее щелкает мышкой и жмет горячие клавиши. Если вы смотрите на вещи по-другому – попробуйте PBEM, вам понравится.

Есть и еще один аспект. Регулярное общение с соперниками по e-mail способствует завязыванию знакомств и расширению круга общения. В итоге почти в каждой успешной PBEM игре образуется сообщество единомышленников с глубоко зашедшими отношениями – вплоть до регулярных поездок в гости друг к другу. Насколько важно общение в нашей жизни, напоминать никому не надо, ведь одно из уголовных наказаний недавнего прошлого – лишение права на переписку.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК: ТАРАСОВ АЛЕКСЕЙ A.K.A. TARAS. СОЗДАТЕЛЬ БЕСПЛАТНЫХ PBEM ИГР «КОЗАНОСТРА» (HTTP://WWW.KOZANOSTRA.RU), «ТРЫН-ТРАВА» (HTTP://WWW.TRYNTRAVA.RU) И «ОСТРАКИЗМ» (HTTP://WWW.OSTRAKISM.RU)

«...Водораздел между геймерами, поклонниками обычных и *PBEM* проектов проходит по способности и желанию к абстрактному мышлению в играх. То есть, если вам все равно, как именно выглядит солдат и что он кричит, то PBEM игры могут дать что-то, чего нет в других развлечениях. *PBEM* игры сложны для понимания, в них нельзя сесть и начать играть, с другой стороны – трудно придумать какой-либо другой способ стратегической игры, где играют и, главное, качественно думают десятки и сотни игроков.

Что касается перспективы *PBEM*, то это однозначно не mainstream и в mainstream попасть никогда не сможет. С другой стороны, свои игроки тут будут всегда, и жизнь PBEM продолжится и в этом веке.

Я занялся этим делом в первую очередь потому, что написать *PBEM* игру очень просто. Вообще *PBEM* – достаточно условный термин. Расшифровка его как Play-by-e-Mail в принципе несколько устарела. В мои игры можно играть как через почту, так и через WWW, это всего лишь вопрос удобства. В ту же Galaxy+ уже давно можно играть, вообще не используя почту. В целом, *PBEM* сегодня – просто интернет-игры.

Поддержка таких игр – не такая уж и сложная работа, серверы работают в автоматическом режиме, и основные вопросы – это административные и поддержка сервера. Хотя, конечно, время на это уходит.

Мои игры так и остались бесплатными для игроков, а энтузиазм поддерживать их уже давно закончился. Потому я отдал поддержку сервера игрокам, с чем они отлично справляются...»

WIRELESS GAMING REVIEW

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ WWW.WGAMER.COM

ГЛАВНАЯ ТЕМА: LARA CROFT НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

TOMB RAIDER ВЫШЛА НА N-GAGE

МОБИЛЬНИКИ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

ЧТО ПОДАРИТЬ СЕБЕ НА РОЖДЕСТВО?

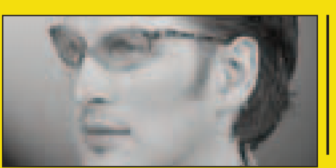
PREVIEW И REVIEW:

CARTEL WARS
PIRATES OF THE CARIBBEAN
MOPHUN MINI GOLF
SPACE TAXI PINBALL
TETRIS BATTLE



TAPWAVE'S ZODIAC

БЕСПРОВОДНОЙ МУЛЬТИПЛЕЕР!



КУДЕСНИК МОБИЛЬНЫХ ИГР



ОТ РЕДАКТОРА

МЭТТЬЮ БЕЛЛОУЗ

Представляю вам первый выпуск рубрики *Wireless Gaming Review* в журнале *CGW*! К тому моменту, как вы будете читать эти строки, игровой телефон *N-Gage* от Nokia должен уже вовсю продаваться в магазинах, а на портативную игровую и медиаплатформу *Zodiac* от TapWave должны приниматься предварительные заказы через Интернет. Оба вышеназванных девайса являются поистине выдающимися достижениями технического прогресса. Думаю, не ошибусь, если скажу, что N-Gage – это вообще самое важное событие за всю историю существования игр на мобильных платформах.

Однако, как и следовало ожидать, последние недели перед запуском новых платформ стали ВЕСЬМА тяжелым испытанием для обеих компаний, которые, кстати сказать, до сих пор вообще не имели никакого опыта в игровой индустрии. К заявленным датам ни Nokia, ни TapWave не смогли показать прессе финальные версии игр, которые они планировали выпустить к моменту появления новых платформ в продаже. В результате, технические возможности *N-Gage Arena* нам пришлось оценивать исключительно по *Pandemonium* (www.wgamer.com/articles/ngage_arena.php). Признаемся честно, от Nokia мы ожидали ГОРАЗДО большего.

На следующих восьми страницах мы расскажем вам о лучших мобильных играх и телефонах, доступных в США. Мы также побеседуем с парнем, который занимался разработкой мобильных версий *Tomb Raider, Tony Hawk* и *Pandemonium*. Мы бросим свой критический «Первый взгляд» на *Zodiac* – первую мобильную игровую платформу на базе Palm, поддерживающую соединение Bluetooth. И, разумеется, мы отрецензируем наиболее интересные мобильные игры, вышедшие за последнее время.

Ну а самую свежую информацию об N-Gage, Zodiac и других новинках мобильно-игрового мира вы всегда найдете на нашем сайте *Wireless Gaming Review* по адресу: www.wgamer.com. Напоследок – маленькая просьба: читая материалы про N-Gage и Zodiac, помните, что люди, создавшие эти платформы, – новички в игровом мире, и не судите их первые шаги слишком строго.

О РУБРИКЕ

Рубрика «*Wireless Gaming Review*», подготовленная компанией *WGR Media*, является приложением к журналам *Electronic Gaming Monthly* и *Computer Gaming World*. Здесь вы найдете самые значимые новости в мире мобильных игр, а также предварительные обзоры и рецензии наиболее интересных игрушек и платформ. Наш критерий отбора очень прост – мы пишем только про самое лучшее. Потому что в мобильно-игровом мире существует огромное количество всевозможного отстоя, и мы не хотим, чтобы вы тратили на него свои деньги. А еще нам очень важно знать, что вы думаете по поводу наших материалов, и что вас больше всего в них интересует, – поэтому, пожалуйста, направляйте свои вопросы, комментарии и пожелания редактору рубрики Мэттью Беллоузу (Matthew Bellows) по адресу: matthew@wgamer.com.

О ЗАГЛАВНОЙ СТРАНИЦЕ

Автором рисунка на первой странице является Адам Хьюс (Adam Hughes). Его интересы представляет группа Top Cow (www.topcow.com). Top Cow – это Марк Сильвестри (Marc Silvestri), Мэтт Хокинс (Matt Hawkins) и еще куча талантливых ребят, занимающихся созданием самых классных комиксов, которые только можно найти на современном рынке.

БЛАГОДАРНОСТИ

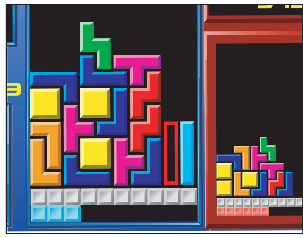
Мы благодарим всех людей, стараниями которых эта рубрика увидела свет.

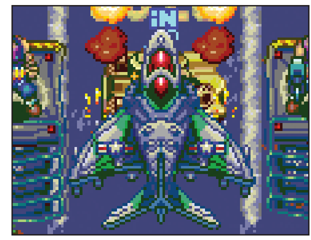
«*Wireless Gaming Review*» является приложением к журналам *Electronic Gaming Monthly* и *Computer Gaming World* и публикуется четыре раза в год (в марте, июне, сентябре и декабре).

СОДЕРЖАНИЕ









СКОЛЬКО ИГР? И ПОЧЕМ?*

Средние цены на игры для мобильных телефонов и количество игр для каждой платформы (рынок США)

КОМПАНИЯ	30 ДНЕЙ	60 ДНЕЙ	НЕОГРАНИЧЕННЫЙ СРОК	КОЛИЧЕСТВО ИГР
AT&T	$2.74	$4.27	$4.19	301
Sprint	$2.20	$2.97	$3.65	179
Cingular			$3.97	166
Verizon	$2.33		$5.14	142
Alltel	$2.16		$4.69	124
Nextel			$5.49	91
T-Mobile USA			$4.28	35

* по данным за октябрь 2003 года
Источник: Служба мониторинга мобильных игр сайта *WGR*.



WGR: СОВЕТЫ ПО ВЫБОРУ МОБИЛЬНИКА

КЭШМАН ЭНДРЮС

Не знаете, что подарить себе к наступающему Рождеству? Или просто созрели для покупки новой игрушки? Будьте внимательны, главное – не ошибиться и не взять какую-нибудь ерунду. Чтобы облегчить вам выбор, мы представляем лучшие модели в двух ценовых категориях для каждой коммуникационной компании. Читайте наши советы – и вы не ошибетесь с выбором оптимального игрового телефона.

Имейте в виду: цены на мобильники могут варьироваться в зависимости от специальных предложений коммуникационных компаний в том городе, где вы живете, и вашего умения торговаться, – поэтому мы не можем точно указать, какую сумму с вас запросят в конкретном магазине за конкретную модель. В любом случае можете не сомневаться: все представленные ниже варианты хороши – и как телефоны, и как игровые платформы.

ВЕРСИЯ AT&T



ПЕРВЫЙ КЛАСС: NOKIA 3650

Модель достаточно велика по размерам, а ее клавиатура имеет несколько странный дизайн, но зато шикарный экран и мощный процессор Nokia 3650 обеспечат вам непревзойденное качество картинки и высокую скорость работы игр. Начинка 3650 почти идентична таковой в N-Gage, и хотя запускать ROM'ы для N-Gage на ней, конечно, нельзя, список ее возможностей и достоинств весьма обширен (включая встроенную камеру).
http://wgamer.com/phone-52



ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КЛАСС: MOTOROLA T721



Motorola T720 была флагманской моделью в прошлом году, когда компания AT&T только запускала свой игровой сервис. Модель T721, по сути, представляет собой тот же самый телефон (слегка изменилась только лицевая панель), так что с технологической точки зрения она устарела ровно на год, но зато у нее есть одно несомненное достоинство – огромное количество поддерживаемых игр.
http://wgamer.com/phone-150

ВЕРСИЯ CINGULAR



ПЕРВЫЙ КЛАСС: SONY ERICSSON T610

Флагманская модель от Sony Ericsson умудрилась вместить в свой компактный корпус просто невероятное количество всевозможных функций. Помимо камеры, большого цветного экрана, инфракрасного порта и Bluetooth, она поддерживает целых две игровых платформы: J2ME и Mophun – иными словами, владельцы T610 никогда не будут испытывать недостатка в первоклассных играх (по крайней мере, до следующего года).
http://wgamer.com/phone-130

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КЛАСС: NOKIA 3595



Модель включает лишь самое необходимое, но сделана она просто превосходно. Телефон выглядит солидно – но не громоздко, красиво – но не кричаще, а главное – в нем нет множества ненужных фишек, которые все равно никто никогда не использует. Вас это не впечатляет? Тогда обратите внимание на следующие параметры: цветной дисплей, поддержка сотен (!) J2ME-игр и невероятно низкая цена.
http://wgamer.com/phone-144

ЕСЛИ ВЫ СИЛАХ ЧУТЬ-ЧУТЬ ПОДОЖДАТЬ

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ: МОДЕЛИ, КОТОРЫЕ ПОЯВЯТСЯ В ПРОДАЖЕ В БЛИЖАЙШЕЕ ВРЕМЯ.

КЭШМАН ЭНДРЮС

Как правило, новые и экспериментальные модели телефонов не являются тайнами за семью печатями – о них знают и посетители технических выставок, и бета-тестеры, и еще куча разного народа. Представляем наиболее интересные модели из тех, что должны в ближайшее время появиться в продаже. Точные даты их выхода пока не определены, но все они будут доступны к Рождеству или вскоре после него.



NOKIA 3200

Модель, рассчитанная на массового потребителя, технические характеристики которой еще совсем недавно считались привилегией ценовой категории High-End, – плюс возможность самому создавать уникальные лицевые панели.

NEC 525

Вы хотели знать, какими телефонами пользуются японцы? Вот примерно такими они и пользуются. К мощному процессору DoJa, установленному на предыдущей модели 515, NEC 525 добавляет еще и встроенную камеру. Компания AT&T должна объявить о начале продаж со дня на день.

ВЕРСИЯ **SPRINT**



ПЕРВЫЙ КЛАСС: SAMSUNG VGA 1000

Список возможностей флагманской модели Sprint Vision производит сильное впечатление – большой цветной экран, полифонический звук, поддержка огромного количества J2ME-игр плюс возможность прикреплять специальный геймпад. Кроме того, для встроенной в телефон камеры предусмотрены следующие функции: электронная вспышка, цифровое масштабирование, режим Multishot и возможность редактирования снимков.

http://wgamer.com/phone-157



ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КЛАСС: SANYO SCP-8100

На фоне других моделей экономкласса SCP-8100 смотрится весьма выигрышно: шикарный экран, высочайшее качество сборки, прекрасные игровые возможности. Стоит она, правда, несколько дороже среднего уровня, но можете не сомневаться – ваши деньги окупятся на все 100%.

http://wgamer.com/phone-137

ВЕРСИЯ **T-MOBILE**



ПЕРВЫЙ КЛАСС: NOKIA 6610

Одна из первых цветных моделей от Nokia – еще несколько месяцев назад 6610 была весьма редкой и дорогой забавой. Сейчас она, конечно, уже не может считаться вершиной технического прогресса, но тем не менее 6610 по-прежнему является весьма достойным выбором для любого геймера. Благодаря своим размерам и форме модель Nokia 6610 очень удобно лежит в кармане, список ее возможностей – обширен, а качество сборки – весьма высоко.

http://wgamer.com/phone-6



ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КЛАСС: SONY ERICSSON T300



Поддержка Mophun-игр, цветной экран, возможность одновременно нажимать несколько кнопок и превосходный ассортимент игрушек. Именно с модели T300 стартовала новая линейка мобильных телефонов от Sony Ericsson. Большинство выпущенных позже моделей отличаются от T300 исключительно цветом и формой корпуса, поэтому вы можете спокойно сэкономить несколько баксов, взяв оригинальный вариант.

http://wgamer.com/phone-22

ВЕРСИЯ **VERIZON**



ПЕРВЫЙ КЛАСС: LG VX6000

Оригинальный округлый силуэт и сверхчеткий дисплей делают этот телефон настоящим произведением искусства. Мощная начинка и поддержка BREW 2.0 позволяют запускать любые игры службы Get It Now. Встроенная камера и полный набор самых продвинутых функций прилагаются.

http://wgamer.com/phone-142

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КЛАСС: LG VX4400

Конечно, по сравнению с рассмотренной выше шикарной моделью VX6000, телефон VX4400 кажется гадким утенком, но, поверьте, по своим возможностям он может потягаться с любым сверхсовременным аппаратом. Встроенная камера и высочайшая надежность при сравнительно небольшой цене делают LG VX4400 отличным выбором для самой широкой аудитории. Кроме того, модель VX4400 появилась на рынке уже довольно давно и поддерживает огромное количество игр - так что вам будет на что потратить деньги, сэкономленные при покупке телефона.

http://wgamer.com/phone-89

SONY ERICSSON Z600

Новая топ-модель от Sony Ericsson. По количеству сверхсовременных функций превосходит всех своих конкурентов, кроме того, к телефону можно будет подключать специальный геймпад с возможностью одновременного нажатия кнопок.



NOKIA 6600

Наследник модели 3650 – меньший по размерам и весу, более элегантный и утонченный. Специальный бонус: нормальное расположение клавиш.



MOTOROLA V600

Вы любите телефоны от Motorola, но не хотите покупать под видом новой модели очередную переделку T720? Ваше спасение – V600. Quad band, встроенная камера, далее – по списку...



НОВАЯ ЖИЗНЬ ЛАРЫ, ТОНИ И НИККИ


ЭДРИАН СЭК

Эдриан Сэк (Adrian Sack), глава студии Ideaworks 3D, рассказывает о том, как герои наших любимых игр обрели вторую жизнь на N-Gage.

WGR: У вас есть возможность сказать читателям *CGW* порядка 500 слов. С чего бы Вы хотели начать?

ЭДРИАН СЭК: Как вам такая тема для беседы: «Технология, позволяющая снизить латентность в мультиплеере по беспроводным сетям»? OK, забудем. На самом деле я хотел бы сказать, что именно сейчас игры на мобильных платформах становятся по-настоящему интересными. Благодаря N-Gage мир «карманных» игр совершил гигантский технологический рывок – это особенно хорошо заметно, если сравнивать игры для N-Gage и игры для обычных мобильных телефонов. GBA SP, конечно, тоже неплох, но по большому счету это всего лишь уменьшенная версия домашних игровых приставок конца 80-х годов. А главным достоинством платформы N-Gage является ее огромный сетевой и коммуникационный потенциал, открывающий широчайшие возможности для многопользовательского режима.

WGR: Но ведь мобильные игры – даже выходящие на N-Gage – до сих пор не дотягивают до приставочных стандартов.

ЭДРИАН СЭК: Это как сказать. Конечно, карманная платформа не сравнится по мощности и возможностям с PC, но графика и звук на N-Gage на порядок превосходят то, что мы сейчас имеем на других мобильных приставках. Если игра сделана с умом, то переносная платформа N-Gage продемонстрирует вам качество, сравнимое с первой PlayStation. Вообще PS1 служит для нас своеобразной «точкой отсчета» – технология, на которой сделана N-Gage, способна выдавать примерно 75-80% от мощности PS1. Например, в игре *Tony Hawk* мы имеем 24-35 кадров в секунду – и это при том, что N-Gage обрабатывает двухканальный звук для всех происходящих в игре событий и проигрывает музыку, по качеству почти не уступающую CD-audio. Я не стал бы утверждать, что N-Gage – это новый мессия мобильно-игрового мира, но потенциал этой портативной платформы, повторюсь, огромен.

WGR: Что нового Вы и Ваша команда внесли в игры *Tomb Raider, Tony Hawk* и *Pandemonium*, чтобы превратить их в нечто большее, чем банальные «порты с PlayStation»?

ЭДРИАН СЭК: Основные нововведения связаны с сетевым режимом, который поддерживает все наши игры. Например, в *Tomb Raider* мы включили режим Shadow Racing – вы можете скачать ролик, демонстрирующий прохождение какого-либо уровня другим игроком, и попытаться пройти его быстрее и лучше. В оригинальной версии *Tomb Raider* игроки не имели возможности выяснить, у кого из них самый лучший результат, а мы нашли возможность решить эту проблему. Кроме того, мы сделали стратегические руководства по прохождению *TR* визуально-наглядными – т.е. застряв, вы просто скачиваете из Сети видеопрохождение нужного участка.

В *Tony Hawk* мы добавили поддержку Bluetooth – и теперь игроки могут соревноваться друг с другом в трех режимах: Race, Graffiti Competition и Tag. Вообще у компании Nokia с *Tony Hawk* связаны большие планы, но сейчас я пока не могу об этом говорить. Даже с вами.

Кроме того, в N-Gage-версиях *Tomb Raider* и *Tony Hawk* имеются классные возможности по редактированию записанных роликов – т.е. вы можете пройти уровень или, скажем, выполнить какой-нибудь головоломный трюк, затем по своему желанию изменить положение камеры и масштаб и послать готовый ролик на сервер N-Gage Arena, откуда его смогут скачать и посмотреть ваши друзья. При этом вы передаете на сервер не видео, а лишь данные, связанные с текущим состоянием игры и анимацией, – так что объем отсылаемой информации получается совсем небольшим и никак не бьет по вашему карману.

В *Pandemonium* многопользовательский режим осуществляется через Bluetooth – вы состязаетесь с приятелями или объединяетесь в команду, чтобы вместе пройти уровень. В середине игры вы имеете возможность выйти в Сеть и купить за несколько центов какой-нибудь апгрейд – это делает гонки очень забавными и увлекательными. Кроме того, вы можете скачивать с сервера записи других игроков и соревноваться с ними в режиме Shadow Racing.

WGR: Возможности, о которых Вы рассказали, целиком и полностью зависят от того, насколько хорошо будут работать игровые серверы. Будет ли все готово вовремя? И планируется ли дальнейшее расширение ассортимента игровых услуг?

ЭДРИАН СЭК: Мы долго тестировали свои игры, и у нас все работало нормально. Что касается даты запуска серверов, то тут все решает руководство Nokia, но, скорее всего, срывов не будет. У нас на подходе множество новых технологических решений, специально предназначенных для мобильных игровых платформ. В секретных, герметически запечатанных лабораториях нашей компании кипит работа над совершенно сногсшибательными изобретениями. Некоторые из них станут достоянием общественности уже в начале следующего года - но пока я не могу о них говорить, - а самые потрясающие вещи появятся в конце 2004-го. Вообще в ближайшие несколько лет нас ждет масса приятных сюрпризов в сфере мобильных игр.



TONY HAWK

REVIEW

TOMB RAIDER НА N-GAGE

ЭЙВЕРИ СКОР

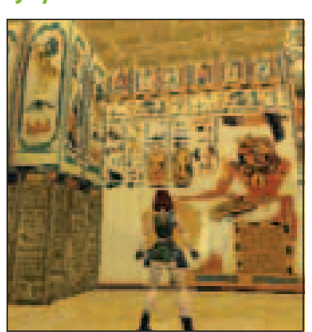
Выход первой части *Tomb Raider*, состоявшийся в ноябре 1996 года, навсегда изменил игровой мир и наши представления о нем. Еще никогда женская грудь не выглядела столь привлекательно на экране монитора. И хотя сексапильные девицы всегда высоко ценились в играх, до появления Лары Крофт геймеры были вынуждены ограничиваться созерцанием совершенно невзрачных, двумерных и пиксельных форм. И потому ее массивные, выпуклые, объемные прелести стали для нас всех настоящим откровением. Очаровательная мисс Крофт стала первой игровой героиней «нового типа» – девушкой с сурово сжатыми губами и пистолетами в руках. Ее стремительный взлет к вершинам славы и популярности породил целую волну подражаний – персонажи женского пола с сексуальными телами и мощными пушками начали плодиться как кролики; среди наиболее выдающихся из них можно назвать Регину (Dino Crisis) и Александру Ройвас (Eternal Darkness). Кроме того, первые части Tomb Raider заложили каноны и на долгие годы предопределили ход развития жанра 3D Action/Adventure – со всеми его достоинствами и недостатками.







Даже сегодня, спустя семь лет после выхода оригинальной игры, прыжки по запутанным, полным опасностей подземельям с двумя пистолетами Desert Eagle в руках – занятие весьма увлекательное.





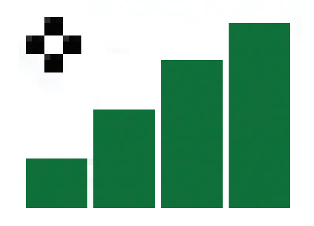
А теперь N-Gage вновь воскрешает в нашей памяти все то, что мы когда-то так любили и ненавидели в первом *Tomb Raider*, в который до самозабвения резались на PlayStation. Одиночный режим мобильной версии практически идентичен оригиналу – он унаследовал от него и приятную графику, и элементы платформенной аркады, и, увы, проблемы с управлением.

Да, я не оговорился – проблемы с управлением. Если вы испытываете ностальгию по эпохе становления 3D-игр, когда в нашем распоряжении еще не было аналоговых джойстиков, то *Tomb Raider* на N-Gage очень быстро вас от нее излечит. Навсегда. Ларой – неуклюжей и неповоротливой, как и все восходящие звезды, – очень трудно адекватно управлять. Кнопки, отвечающие на N-Gage за указание направления, лишь немногим более удобны, чем тот гордо именуемый «геймпадом» кошмар, что Sony в свое время вложила в наши бедные руки. Кроме того, злосчастная фишка Auto-Run многократно усложняет и без того нелегкий процесс контроля мисс Крофт. Когда вы давите на стрелку «Вперед», Лара начинает бежать – и она не остановится, пока вы не нажмете на стрелку «Назад». В результате вы постоянно вынуждены использовать кнопку «Walk», и самые простые действия – например, взятие аптечки – становятся невероятно трудоемкими. Положа руку на сердце, даже сегодня, спустя семь лет после выхода оригинальной игры, прыжки по запутанным, полным опасностей подземельям с двумя пистолетами Desert Eagle в руках – занятие весьма увлекательное... но только при условии, что вы сможете одолеть неудобную систему управления.

Как известно, N-Gage-версия *Tomb Raider* не является прямым портом с оригинала. Дизайнеры студии IdeaWorks 3D проделали огромную работу, чтобы по полной программе задействовать сетевые возможности N-Gage и сплотить вокруг игры мощное мультиплеерное сообщество. Наиболее любопытной фишкой является возможность записывать игровые ролики и отсылать их на официальный сервер, откуда их смогут скачать другие игроки. Удобный режиссерский инструментарий позволяет разглядывать Лару под любым углом – а благодаря продвинутой технологии записи при пересылке даже длинного ролика объем передаваемой информации составляет не более пары килобайт. Предсказываю: геймеры неминуемо начнут снимать мисс Крофт в самых нескромных позах. Помнится, много лет назад друзья, наблюдавшие, как я играю в оригинальный *Tomb Raider*, постоянно давали мне ценные советы типа: «Чувак, загони ее на стену, тогда мы сможем получше рассмотреть ее задницу». Теперь юным извращенцам не придется прибегать к подобным хитростям – Лара сама будет позировать для их нескромных камер... Вообще, я думаю, что нашей цивилизации скоро придет конец. N-Gage-версия *Tomb Raider* – наглядное доказательство того, что античные государства пали не из-за войн, а из-за аналогичных игр про Елену Прекрасную и других красавиц древности. Эта гипотеза, кстати, объясняет, почему археологические раскопки на местах мифических сражений, как правило, не приносят никаких находок – ведь этих сражений просто не было!..

Подведем итог. Лара обрела портативность и обзавелась многопользовательским режимом. Ее прелести по-прежнему доводят старых фанатов до полуобморочного состояния. Если вы никогда раньше не играли в Tomb Raider, то лучшего повода начать знакомство с прославленной серией вам не найти. Если же вы прошли ее вдоль и поперек... то у вас есть отличный шанс доказать Ларе, что вы все еще любите ее.

РЕЙТИНГ WGAMER:





ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

TAPWAVE'S ZODIAC: ПАЛМ, ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА И ПЛЕЕР В ОДНОМ ПОРТАТИВНОМ КОРПУСЕ

ДЖАСТИН ХОЛЛ

В самом ближайшем будущем, после нескольких десятков лет безраздельного доминирования Nintendo на рынке портативных игровых платформ, нас ждет настоящий водопад новых карманных приставок – многочисленные конкуренты всерьез готовятся потеснить японского игрового гиганта. Большинство соперников Nintendo делают ставку на взрослеющих владельцев *Game Boy* – людей в возрасте около 20 лет, которых уже не удовлетворяет эта яркая игрушка, и которые готовы платить деньги за более мощную карманную платформу, не выглядящую так, как будто она украдена у 7-летнего ребенка.

Именно в расчете на искушенных геймеров компания TapWave приняла решение укомплектовать стандартный Palm большим экраном, графическим 3D-процессором и аналоговым джойстиком. Получившийся в результате прибор называется Zodiac – он умеет проигрывать MP3-файлы, показывать цифровые фотографии, служить записной книжкой, напоминать о назначенных встречах и запускать игры вроде *SpyHunter* или, скажем, *Tony Hawk's Pro Skater*.



Большинство современных производителей мобильных компьютеров делают серьезную ошибку, ориентируясь в основном на людей, которым PDA нужны только для профессиональных целей, – считает Тим Туэрдал (Tim Twerdahl), старший менеджер компании TapWave, который раньше работал в корпорации Palm, но ушел оттуда, т.к. хотел внести свой вклад в эволюцию PDA. В течение долгих лет он наблюдал, как молодые люди стремились всеми средствами расширить возможности своих портативных компьютеров – главным образом скачивая игры и другие развлекательные приложения. Game Boy, подчеркивает Тим Туэрдал, выглядит в глазах большинства взрослых людей слишком по-детски. А вот если бы появилось устройство, сочетающее игровые возможности Game Boy, вычислительную мощность Palm и похожее на Palm внешне, то им было бы очень удобно отгородиться от сослуживцев и попутчиков в метро, которым совершенно необязательно знать, чем вы там занимаетесь, тыча стилусом в экран.

Геймеры, выросшие на Game Boy, оценят грамотный дизайн Zodiac. Аналоговый контрольный джойстик удобно располагается под левым большим пальцем. Кроме того, инженеры TapWave изменили традиционную вертикальную ориентацию Palm на более привычную для геймеров горизонтальную. Количество кнопок на панели достаточно велико, но не настолько, чтобы в них можно было запутаться.

Единственная функция, которую TapWave Zodiac НЕ будет выполнять – это коммуникация, по крайней мере, на дальние дистанции. В отличие от N-Gage и других готовящихся к выходу мобильных игровых платформ, Zodiac не является одновременно приставкой и мобильным телефоном, а также не может выходить в Интернет с дальних дистанций. Инженеры TapWave совершенно сознательно отказались от вещей, которые остальные производители стараются во что бы то ни стало включить в свои творения, – потому что Zodiac предназначен не для разговоров, а для игр и просмотра/прослушивания медиа-файлов.

Тем не менее Zodiac поддерживает соединение Bluetooth, включаемое кнопкой, мудро выкрашенной в голубой цвет и расположенной в верхней части корпуса. После ее нажатия ваш Zodiac готов к многопользовательской игре. К примеру, один человек может запустить у себя *Doom II,* а полдюжины игроков, находящихся неподалеку, – присоединиться к этой многопользовательской партии.

Ориентировочная цена агрегата будет составлять в зависимости от количества памяти от 300 до 400 долларов – это примерно вдвое больше, чем стоят большинство игровых приставок. Но Тим Туэрдал уверен, что потребители оценят преимущества, которые дает Zodiac, – ведь, купив его, они получат MP3-плеер, PDA и Game Boy в одном флаконе. Собираюсь ли я сам приобретать это чудо техники? Честно говоря, я надеюсь, что TapWave пришлет мне тестовую модель, которую я смогу оставить себе... Но если не пришлет – то тогда, скорее всего, куплю.

ИГРЫ, КОТОРЫЕ БУДУТ ДОСТУПНЫ НА МОМЕНТ РЕЛИЗА ZODIAC









- Tony Hawk's Pro Skater 4
- Phantom Strike
- SpyHunter
- Warfare Incorporated
- Doom II
- Galactic Realms

ИГРЫ, ВСТРОЕННЫЕ В ZODIAC

- Stuntcar Extreme
- AcidSolitaire

ИГРЫ, КОТОРЫЕ ВЫЙДУТ ВСКОРЕ ПОСЛЕ РЕЛИЗА ПЛАТФОРМЫ

- Duke Nukem Mobile
- Neverwinter Nights

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ: PREVIEW

SPACE TAXI PINBALL

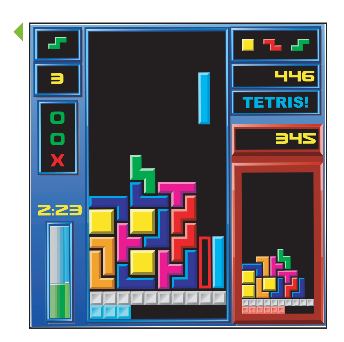
Разработчик: Mr. Goodliving
Издатель (в США): Pulse Mobile Games



Как известно, все хорошие пинболы – как реальные, так и виртуальные – имеют какой-то более-менее внятный сюжет. Или, в крайнем случае, они посвящены какой-то конкретной теме, и весь их геймплей так или иначе на ней завязан. В игре *Space Taxi Pinball* вам предстоит стать межгалактическим таксистом, обслуживающим в основном инопланетную клиентуру. Чтобы взять пассажира, нужно нажать кнопку «In», расположенную вверху стола, – она включает индикатор на стоянке такси. Теперь вы должны загнать машину на эту стоянку, подобрать клиента и отвезти его к месту назначения, также отмеченному световым индикатором. При желании можно будет играть, вообще не обращая на пассажиров внимания, – просто кататься туда-сюда в поисках апгрейдов для машины и бензина. В общем все свидетельствует о том, что *Space Taxi Pinball* станет лучшей пинбольной игрой на мобильных платформах.

TETRIS BATTLE

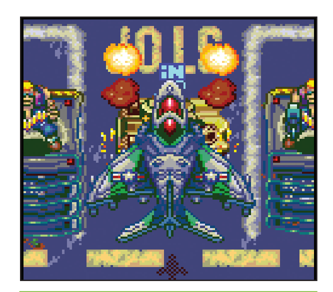
Разработчик: Blue Lava Wireless
Издатель: Blue Lava Wireless



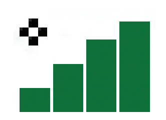
Очень скоро соревнования против записей результатов других игроков (режим Shadow Racing) перестанут быть исключительной привилегией N-Gage. Данная версия *«Тетриса»* изначально была разработана для японских геймеров, но в начале декабря она станет доступна владельцам мобильных телефонов во всем мире. По большому счету, это самый обыкновенный, классический Tetris, но есть в нем и одно серьезное нововведение – режим Battle. Суть его заключается в том, что вы записываете ролик своей партии и отсылаете его на сервер, а потенциальные оппоненты скачивают этот ролик и пытаются пройти вашу партию с более высокими результатами. Игровые серверы *Tetris Battle* дадут возможность соревноваться друг с другом геймерам из США, Европы, Японии и Кореи – так что битвы ожидаются ВЕСЬМА горячие. Кроме того, представители Blue Lava обещают устраивать для победителей отборочных туров матчи со всевозможными знаменитостями, так что у вас есть реальная возможность победить Бритни Спирс в ее любимой игре.



ОБЗОРЫ САЙТА WGAMER



РЕЙТИНГ WGAMER:

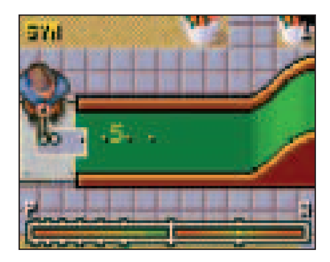


CARTEL WARS

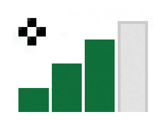
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Gameloft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Gameloft ■ **ПЛАТФОРМА:** Verizon
URL ПОЛНОГО ОБЗОРА: **HTTP://WWW.WGAMER.COM/GAMEDIR/GAME-1759**

Вне всякого сомнения, *Cartel Wars* – лучшая игра для телефона Motorola T720 (Verizon). Этот аркадный шутер потеснил с пьедестала предыдущего фаворита жанра – Ground Pounder. Компания Gameloft всегда славилась своим скрупулезным подходом к созданию игр, и Cartel Wars не является исключением. Вы играете за Джулию – анимешную девочку с пушкой, стремящуюся свергнуть кровавую диктатуру полковника Диаса. На протяжении 10 огромных уровней вам предстоит собирать оружие и разнообразные апгрейды, непрерывно сражаясь с зомби, прислужниками Диаса, танками и боссами. Несет ли *Cartel Wars* что-нибудь принципиально новое? Нет. Но в какой другой мобильной игре вы сможете угнать танк?! Могла бы игра быть подлиннее? Да. Но все равно на сегодняшний день это самый красивый и увлекательный мобильный шутер. Рекомендуем.





РЕЙТИНГ WGAMER:



MINI GOLF

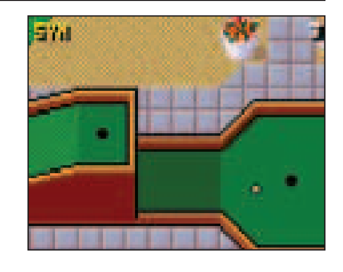
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Synergenix ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Synergenix ■ **ПЛАТФОРМА:** Cingular
URL ПОЛНОГО ОБЗОРА: **HTTP://WGAMER.COM/GAMEDIR/GAME-1563**

Руководство компании Synergenix наконец-то осознало, что никакая линейка спортивных игр не может считаться полной без гольфа. Добро пожаловать в Mini Golf - здесь вас ждут 18 лунок и великолепный многопользовательский режим. Игроки сражаются с рельефом, избегают препятствий и предательских уклонов, а побеждает тот, кто сделал меньше всех ударов. Сражаться можно с живыми противниками через инфракрасный порт или соединение Bluetooth, а можно и с управляемыми AI игроками.

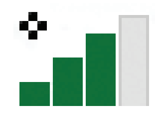
Геймплей увлекателен и несложен. Сила и точность ударов регулируются с помощью простого и понятного интерфейса. Главное - избегать перелетов, для чего нужно как можно более точно рассчитывать свои броски.

Дизайн лунок не вызывает нареканий. Правда, никаких ветряных мельниц или динозавров здесь нет, но зато в Mini Golf имеется огромное количество горшков с цветами. НЕНАВИЖУ!

Игру нельзя назвать инновационной, но тем не менее Mini Golf - это отличный пример хорошей концепции и ее грамотной реализации. Приятная графика, увлекательный геймплей - что еще нужно для счастья любителю гольфа?



РЕЙТИНГ WGAMER:



PIRATES OF THE CARIBBEAN

■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Walt Disney Internet Group ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Flying Tiger ■ **ПЛАТФОРМЫ:** Sprint, Verizon
URL ПОЛНОГО ОБЗОРА: **HTTP://WWW.WGAMER.COM/GAMEDIR/GAME-1907**

Pirates of the Caribbean – одна из лучших игр по мотивам голливудских фильмов. Вы – капитан Джек Воробей, закаленный морской волк, разыскивающий свой пропавший корабль «Черная Жемчужина». По ходу игры вам предстоит участвовать в морских сражениях, собирать всевозможные трофеи, а также разыскивать фрагменты секретной карты. Заработанное (точнее, завоеванное!) золото тратится на апгрейды кораблей, а после того как все фрагменты карты будут собраны, Джека ждет сражение с призраками, захватившими «Черную Жемчужину». В Verizon-версии игры имеются еще и аркадные элементы – прыжки по мачтам и сражения на мечах.

Главный недостаток *Pirates of the Caribbean* – неудобное управление. Клавиши, отвечающие за повороты, разворачивают героя в разные стороны в зависимости от того, куда направляется его корабль. Впрочем, разве подобные мелочи могут остановить неукротимого Джека? Прекрасно реализованные морские бои и элементы RPG, связанные с апгрейдом кораблей, несомненно, придутся по вкусу всем виртуальным пиратам.



ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 11 МЕСЯЦЕВ
ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 5 МЕСЯЦЕВ

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ДО 30 НОЯБРЯ

редакционная ПОДПИСКА!



Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ВНИМАНИЕ!

Теперь Вы можете получать журнал в Москве в течение 3х дней после выхода.

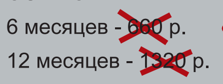
Для этого Вам нужно оформить курьерскую доставку **БЕСПЛАТНО!**

Для оформления курьерской доставки и получения дополнительной информации звоните: **935-70-34**

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW+CD




6 месяцев - ~~660~~ р. **550 р.**

12 месяцев - ~~1320~~ р. **1210 р.**

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ЦЕНЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫ ПРИ ОПЛАТЕ ПО ДАННОМУ КУПОНУ ДО 30 НОЯБРЯ

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу subscribe_cgw@gameland.ru или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка"). В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE"

☐ **на первое полугодие 2004 г**

☐ **на 2004 год**

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс область/край

Город/село ул.

Дом корп. кв. тел.

Сумма оплаты

Подпись Дата e-mail:

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО Международный московский банк , г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа
Оплата журнала "Computer Gaming World"
☐ на первое полугодие 2004 г.
☐ на 2004 год

Сумма

Кассир

Подпись плательщика

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО Международный московский банк , г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа
Оплата журнала "Computer Gaming World"
☐ на первое полугодие 2004 г.
☐ на 2004 год

Сумма

Кассир

Подпись плательщика

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

Война Эльфов и Демонов. **Том Чик и Брюс Герик**

Воюющие стороны: Том играет за Shadow Demons, пользуется магией Смерти и владеет навыком Scholarship (увеличение скорости исследования заклинаний). Брюс играет за Elves, у него четыре сферы магии Воздуха и две сферы магии Земли. Wizard Брюса обладает следующими скиллами: Scholarship, Channeling (уменьшение стоимости заклинаний) и Decadence (увеличение затрат на содержание юнитов).

Том, день 1

Моя первая и важнейшая задача – полный контроль над Shadow Realm. Подчинив это измерение и получив в нем свободу действий, я смогу использовать преимущество в скорости, которое имеют мои юниты при движении по Shadow Realm, и доставлять войска в нужные точки «обычного» измерения быстрее, чем их туда успеет подвести враг, – в моем распоряжении окажется эдакое «скоростное магическое метро». Честно говоря, я надеялся, что окажусь единственным обитателем Shadow Realm, но, как выяснилось, мне здесь противостоит O'neron – Wizard расы Syrons. Моя столица, Gilzulum, расположена в юго-западном углу карты. Я послал на север разведчика – юнит Skimmer, больше всего похожий на гигантскую стрекозу, – и он сразу же обнаружил аванпосты рас Elves и Draconians. Я их немедленно захватил и сейчас занимаюсь заменой коренных обитателей на своих людей... пардон, демонов.



Брюс, день 4

Я экономлю золото, надеясь в ближайшем будущем найти города, готовые присоединиться ко мне за деньги. Один город Syrons я уже обнаружил на расстоянии пары ходов от своей столицы и купил его. Вообще, я должен очень внимательно следить за состоянием своих финансов, т.к. из-за свойства Decadence я трачу больше денег на содержание армии, чем Том. И если я не буду крайне осмотрительным в финансовом вопросе, то в один прекрасный момент моя армия начнет пожирать столько средств, что я не смогу строить здания. В этой связи я планирую по максимуму использовать магически вызванные юниты, на которых свойство Decadence не распространяется, т.к. на их содержание расходуется мана, а не деньги.

Том, день 11

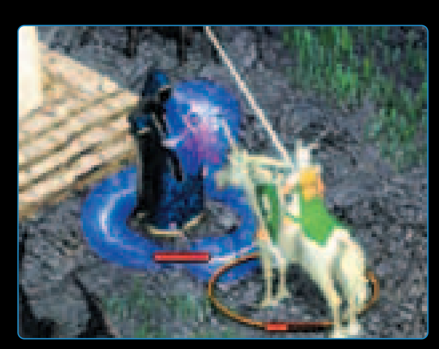
Я обнаружил нескольких разведчиков O'neron'a. Его столица действительно находится в северной части карты, но, похоже, намного ближе, чем я предполагал. Мне придется действовать быстро и решительно. Армия вторжения, которую возглавляют Shadow Demon Warrior Xulux и Orc Shaman Bogga, готова к выступлению.

Брюс, день 13

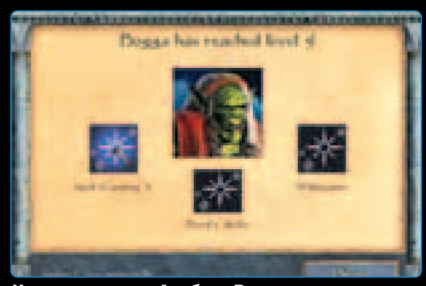
В прошлый раз, когда мы играли в оригинальную *Age of Wonders 2,* Том победил меня благодаря своему преимуществу в магии. Сейчас я полон решимости не дать ему одолеть себя – по крайней мере, таким образом. Благодаря использованию школ Воздуха и Земли в моем распоряжении уже имеется полезнейшее заклинание Seeker, увеличивающее меткость и радиус поражения у стрелков, а также спелл Stone Skin, повышающий броню и существенно продлевающий жизнь рукопашным бойцам. При игре на больших картах очень важно взять в какой-то одной из школ магии не менее четырех сфер – чтобы иметь доступ к ее сверхмощным заклинаниям 4-го уровня. Мой план таков: как можно быстрее изучить максимальное количество низкоуровневых заклинаний, чтобы получить возможность исследовать дорогие и мощные спеллы.

Том, день 14

Мой Skimmer наконец-то обнаружил столицу O'neron'a – похоже, тот еще не успел как следует развиться. Очень удобно то, что город расположен на конце полуострова – Xulux и Bogga будут блокировать его, пока я не подведу армию, достаточную для штурма. Захват полностью отстроенного города в начальной фазе игры даст мне огромное преимущество в течение всей последующей партии.



Iron Maiden Брюса наносит последний удар Wizard'у Тома.



Незадолго до своей гибели Bogga в совершенстве овладела искусством колдовства...



Том блокирует столицу Syrons, чтобы не дать сидящему в ней Wizard'у развиваться.

Брюс, день 17

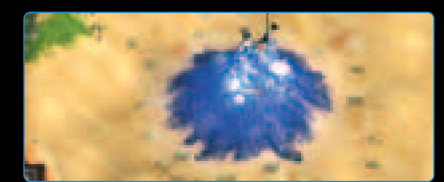
Я исследовал почти всю карту и обнаружил на ней трех управляемых компьютером Wizard'ов, играющих за Humans, Orcs и Elves. Надеюсь, мне удастся сделать Humans и Elves своими союзниками и использовать их в борьбе против Тома – ведь его раса является заклятым врагом и Людей, и Эльфов. Кроме того, я захватил несколько аванпостов расы Tigrans и собираюсь наштамповать там Manticores, чтобы компенсировать малое количество летающих юнитов у Elves.

Том, день 18

O'neron разгромлен – пора мне выбираться на солнечный свет. Мой Skimmer уже давно исследует «обычное» измерение, разведывая расположение порталов, ведущих в Shadow Realm, и собирая разбросанные по земле золото и ману. На данный момент мне известно, что в Теневом Мире один портал расположен недалеко от моей столицы Gilzulum, второй – на севере, у бывшей столицы O'neron'a, а третий – почти в самом центре карты. Этим центральным порталом я воспользуюсь для разведки, а оба моих героя проникнут в мир Брюса через портал рядом с Gilzu-



Последнее сообщение, которое увидел Том.


Город Aleala стал для обоих игроков настоящим камнем преткновения.

lum, чтобы захватить аванпост расы Nomads и превратить его в опорный пункт для дальнейшей экспансии.

Том, день 21

Похоже, O'neron успел-таки вылезти из Shadow Realm, прежде чем я его разгромил. Всего лишь в 12 гексах от портала, расположенного рядом с его бывшей столицей, в пустыне стоит город Syrons под названием Aleala, который сейчас контролируют Эльфы Брюса. Честно говоря, я надеялся, что мы столкнемся с ним несколько позже. С другой стороны, я совсем не хочу, чтобы он строил швыряющиеся молниями юниты Syrons, поскольку большинство юнитов Shadow Demons обладают неприятным для меня свойством Lightning Weakness. К счастью, Aleala почти не охранялась, и я с легкостью ее захватил. Теперь посмотрим, удастся ли мне ее удержать...

Брюс, день 24

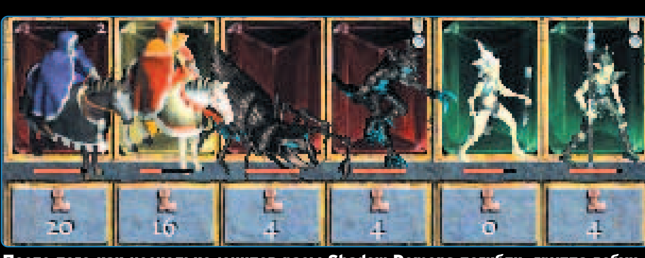
Том неожиданно захватил один из моих городов – что ж, теперь он на своей шкуре узнает, почему я выбрал расу Elves. Эльфийские юниты Iron Maiden и Fairy Dragon, а также магически вызываемый Unicorn обладают полезнейшей способностью Phase – один раз в течение сражения они могут телепортироваться в любую точку на поле боя, и при этом у них в запасе остается достаточное количество Movement Points, чтобы провести одну атаку. В отличие от летающих юнитов, которые вынуждены тратить время на приближение к противнику и уязвимы для вражеских стрелков, юниты со свойством Phase на первом же ходу занимают позицию для атаки и бьют стрелков врукопашную. Мои Единороги и единственная Iron Maiden быстро разобрались с несколькими Larva'ми и Bombard'ом Тома, а Treeman, построенный в уникальном эльфийском здании Secret Glade, разломал стену и открыл путь в город для моего героя.

Том, день 32

После нескольких неудачных попыток отобрать обратно город Aleala, я понял, что нужно сменить стратегию. Чтобы обезопасить свои города от посягательств Брюса, мне требуется мощная оборонительная позиция у ближайшего портала. К сожалению, правило «смежных групп», согласно которому в бою участвуют все группы юнитов, находящиеся в гексах, примыкающих к тому гексу, в котором находится атакуемая группа, не работает в порталах. То есть неважно, сколько моих юнитов окружают портал со стороны Shadow Realm, – если армия Брюса войдет в него, то ей придется сражаться лишь с той моей группой, которая непосредственно занимает гекс с порталом. Поэтому я принимаю решение устроить опорный пункт в «обычном» измерении. Для этого я подведу к порталу мобильный город Nomads и установлю его в соседнем с порталом шестиугольнике. Среди защитников города обязательно должен быть Brain – юнит со свойством Magic Relay, распространяющий мой магический домен в радиусе пяти гексов вокруг себя. Заклинание Domain of Darkness, уменьшающее поле зрения всех вражеских юнитов в моем домене, будет готово через два дня. Благодаря ему моя армия будет невидима для противника, а быстрые и обладающие большим радиусом зрения Skimmers вовремя предупредят меня о приближении Брюса. Кроме того, я смогу использовать на его войсках заклинание Spider's Curse, которое еще сильнее их замедлит... Параллельно со всеми этими приготовлениями я собираю вторую армию вторжения, которая проникнет в мир Брюса через центральный портал и пойдет на север. Если Брюс мыслит и действует так же, как и я, то, скорее всего, он держит в своей столице слишком большой гарнизон... И мой внезапный точечный удар сможет решить исход всей игры.


Брюс подводит войска, чтобы отобрать у Тома город Aleala.





После того как несколько юнитов расы Shadow Demons погибли, группа взбунтовалась.

Брюс, день 39

Том очень здорово организовал оборону портала, ведущего в его Теневое Логово, – заклинание, уменьшающее радиус зрения моих юнитов, делает практически невозможным заранее понять, какие силы прячутся в городе. А я не могу рисковать своими драгоценными войсками, поскольку моя столица расположена совсем неподалеку, и мне нужно держать там хоть какой-то гарнизон. Вообще, столь тесное соседство моей столицы и его армии заставляет меня постоянно нервничать... Думай, моя голова, думай!

Том, день 39

Иногда бывает очень опасно смешивать в одной группе юниты разных рас, особенно если некоторые из этих рас относятся к тебе враждебно. Главное – всегда следить, чтобы потенциальные мятежники были в меньшинстве. В самом начале игры я нанял в таверне священника расы Archons и держал его в группе с другой моей героиней – Bogga the Orc Shaman. Сам факт ее присутствия гарантировал, что Archon Priest не совершит какого-нибудь необдуманного поступка. А несколькими днями позже я освободил из подземелья несколько низкоуровневых юнитов Syrons, которые распределил между двумя группами, состоящими в основном из Shadow Demons. Мораль обеих групп была в пределах нормы, и я надеялся, что все будет OK. Но несколько ходов назад я обнаружил драконье логово, охраняемое красным драконом и двумя огненными элементалями. Я подвел обе группы к логову и вчера предпринял попытку штурма. В результате я потерял свою драгоценную Bogga (которая только-только стала Casting Specialist IV!) и несколько Shadow Demons – после чего Archon Priest и юни-

ты Syrons взбунтовались!.. Что еще хуже, красный дракон к ним присоединился!! И теперь, в результате своих непродуманных действий по примирению враждующих рас, я получил мощную нейтральную партию, разбойничающую на моей территории.


Брюс выигрывает битву за город Aleala.

Брюс, день 43

Item Forge – великолепная вещь, позволяющая создавать именно те магические артефакты, которые тебе нужны. Вы выбираете тип предмета и его свойства, нажимаете кнопку – и через несколько дней вожделенный артефакт готов. Прежде всего я решил сделать трубку, которую герой экипирует на голову, и наделить ее свойством Vision I, чтобы увеличить радиус его зрения. Полученная Pipe of Vision, вкупе с быстрыми эльфийскими юнитами Glade Runners и Scouts, поможет мне ориентироваться в домене Тома, где действует заклинание Domain of Darkness. Pipe of Vision! Как я люблю тебя! Еще я не отказался бы повысить магические способности своего героя с помощью шляпы волшебника – наподобие той, что носил Гэндальф, – но я не уверен, что ради нее стоит платить 750 золотых и ждать 11 ходов – слишком дорого и долго, особенно для магадекадента вроде меня.

Том, день 46

Черт побери, Эльфы наступают на меня со всех сторон. Штурмовая группа, которой я планировал нанести точечный удар по столице Брюса, состояла из скоростных конных лучников расы Nomads, а возглавлял ее грозный Xulux the Shadow Demon Warrior. Но, оказавшись в центре карты «обычного» измерения, я обнаружил там множество Эльфов, управляемых одним из компьютерных игроков, которые кратчайшим путем двигались в направлении моей территории. Мне пришлось срочно отправлять Xulux'а на перехват, и он расправился с непрошеными пришельцами, но в битве моя группа вторжения сильно поредела.

Том, день 48

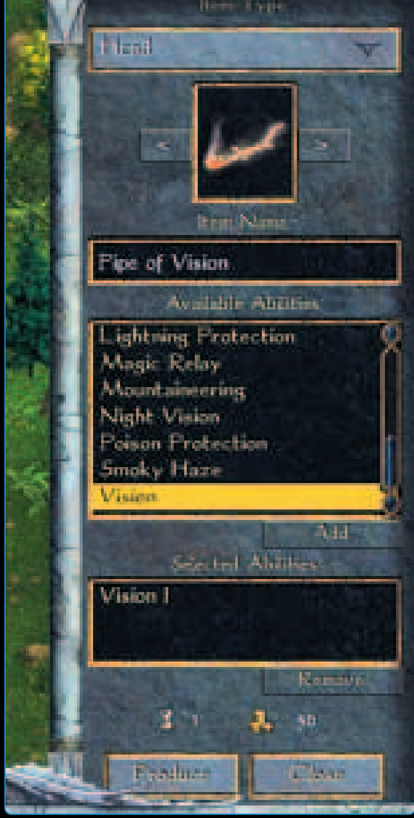
Над территорией Брюса летают два моих Skimmer'а, которые захватывают неохраняемые шахты и источники маны, но Брюс каждый раз посылает кавалерию, которая тут же отбирает эти объекты обратно. Трудно сказать, удается ли мне таким образом нанести ему хоть какой-то ущерб. Двигаясь по тупиковой дороге, упирающейся в группу деревьев, мой Skimmer неожиданно обнаружил замаскированную столицу Эльфов. Ха! Мистер Герик построил Secret Glade в надежде спрятать от меня свой город! Молодец, хвалю. Я не мог удержаться от соблазна попытаться выиграть партию одним ударом и атаковал столицу, но ее охраняли несколько лучников, которые быстро забили Skimmer'а. Впрочем, сейчас это уже неважно – теперь я знаю, куда посылать штурмовую команду после того, как я разберусь с этими докучливыми Эльфами, управляемыми AI.


Летающие Skimmers Тома показали себя превосходными разведчиками и бойцами.

Брюс, день 56

Я почти изучил заклинание Shadow Shift – очень скоро Тома, так основательно укрепившего ближайший портал, ждет весьма неприятный сюрприз. Shadow Shift отправит мои юниты непосредственно в Shadow Realm. Благодаря этому заклинанию я смогу полностью игнорировать выстроенные Томом линии обороны. Пять конных Scouts, которые Том вынудил меня построить, чтобы отбирать обратно объекты, захватываемые его дурацкими стрекозами, разбрелись по всей карте. Изучив Shadow Shift, я переправлю их в различные точки Теневого Измерения, и они разведают дорогу для моей штурмовой армии, которая уже готова и ждет своего часа.

Единственная проблема заключается в том, что заклинание Shadow Shift весьма дорогое – по 27 единиц маны за каждый юнит, – и в течение одного хода я смогу переправить в Shadow Realm только два юнита... Но прежде всего я должен скастовать заклинание Disjunction, чтобы убрать Domain of Darkness, – мои разведчики должны видеть, что творится вокруг них. Я ОЧЕНЬ надеюсь, что Том испытывает недостаток маны и не сможет быстро восстановить свой Domain of Darkness, – потому что мои собственные магические резервы исчерпаны практически полностью...



Брюс Герик – заядлый курильщик.

Том, день 57

К моему порталу, расположенному в центре карты, стекаются все новые и новые эльфийские юниты компьютерного игрока, и это очень достает. У меня есть несколько боевых групп, готовых по первому сигналу двинуться к столице Брюса, но в последнее время тот что-то притих, и я не знаю, какой пакости от него ждать. Может, мне стоит послать свои штурмовые группы, чтобы по быстрому уничтожить управляемого AI Wizard'а Эльфов? Нет, лучше этого не делать – никакой реальной опасности тот все равно не представляет, так что не будем распылять силы.

Брюс, день 58
Заклинание Disjunction готово на 75%, и два первых скаута отправляются на разведку. Мне сразу же повезло – я обнаружил город, который, судя по наличию в нем Wizard's Tower, вполне может оказаться столицей Тома. К счастью, самого Wizard'а дома нет. Город вообще пуст! Одинокий Scout захватывает беззащитное поселение, и я немедленно продаю в нем Wizard's Tower.

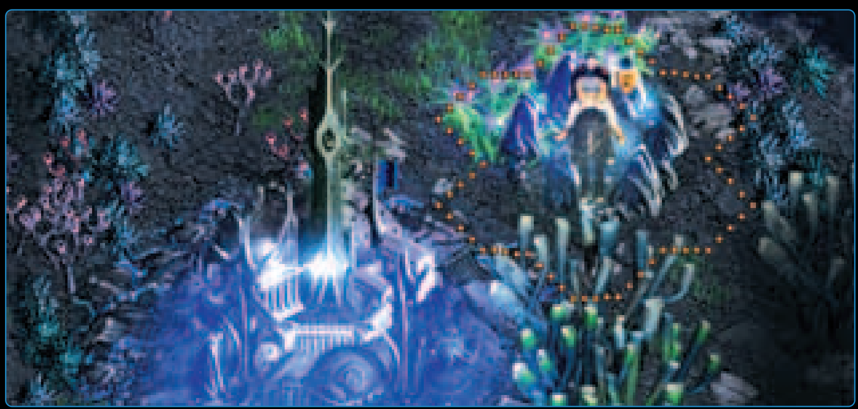
Том, день 58
Что за черт?! Я был уверен, что все порталы надежно запечатаны, и тут вдруг одинокий всадник Брюса захватывает город, который я в свое время отобрал у O'neron'а. Не знаю, правда, на что он рассчитывал, поскольку в любом случае его скауту не удастся удержать город в течение сколько-нибудь долгого времени. Но больше всего меня тревожит то, что я понятия не имею, как Scout Брюса здесь оказался – а ведь у меня вокруг расположено еще много незащищенных городов. Я срочно начинаю строительство оборонительных гарнизонов – кто бы мог подумать, что мне вдруг придется сражаться на своей собственной территории...

Брюс, День 59
Я продолжаю наносить удары ничего не понимающему Тому. С помощью заклинания Shadow Shift герой Taballu и сопровождающая его Iron Maiden переправились в Теневое Измерение – и оказались аккурат по соседству с еще одним незащищенным городом. На следующем ходу количество Iron Maidens, переправленных в Shadow Realm, увеличится еще на две. Я заблаговременно наложил на всех бойцов заклинание Shadow Walking, но, похоже, эта мера предосторожности оказалась излишней – пока я не встречаю вообще никакого сопротивления.

Том, день 59
Потерян еще один беззащитный город... Самое неприятное, что у меня теперь осталась всего лишь одна Wizard's Tower. Я не опасаюсь, что кучка юнитов Брюса сможет захватить всю мою территорию – из центра карты стремительно движутся подкрепления, которые сотрут этих жалких агрессоров в порошок. Но если мой Wizard погибнет в битве, то у меня не будет возможности телепортировать его обратно в игру, и Брюс выиграет партию. У меня недостаточно золота, чтобы начать немедленно строить новую башню, не говоря уже об ускоренной постройке, поэтому я просто с максимальной скоростью стягиваю все резервы к своей столице Gilzulum, в которой срочно строятся дешевые юниты для обороны. А через два хода у меня будет скастовано заклинание вызова Черного Дракона, который в состоянии в одиночку остановить любое вторжение. Но как же я мог быть таким дураком и оставить свои города вообще без защиты?..

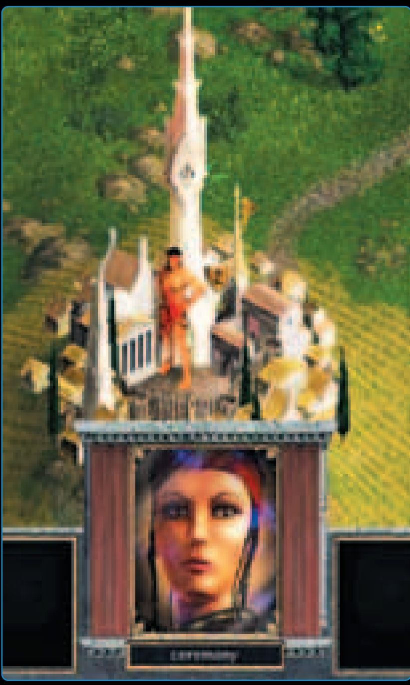
Брюс, день 60
Мой маленький скаут наконец-то обнаружил нечто, начинающееся с буквы "W". Это не кто иной, как Wizard Тома собственной персоной. В Shadow Realm юниты передвигаются настолько быстро, что в течение всего лишь одного хода я добрался до края карты и обнаружил столицу своего противника. Ее обороняют три слабых юнита и сам Wizard. Taballu и три Iron Maidens находятся на расстоянии двух однодневных переходов, поэтому я должен держать скаута, видящего благодаря способности Vision II дальше, чем юниты Тома, на таком расстоянии, чтобы тот не заподозрил, что его столица обнаружена.


Брюс отбирает у Тома город Aleala.


Благодаря заклинанию Shadow Shift войска Брюса оказались в непосредственной близости от незащищенных городов Тома.

Том, день 61
Подходящие подкрепления догнали и уничтожили один из эльфийских юнитов Брюса. По всей видимости, он скастовал на своих войсках какое-то маскировочное заклинание, и они незамеченными пробрались через портал. Кроме того, я вывел гарнизон из города Nomads, расположенного у самого портала, и отобрал обратно бывшую столицу O'neron'a. Брюс не оставил в ней ни одного защитника, но этот жадный ублюдок успел разрушить Wizard's Tower. По крайней мере, теперь у меня есть деньги на то, чтобы заново отстроить башню. Пора покончить с его героем, разбойничающим на моих землях.

Брюс, день 62
Империя Тома рухнула. Жалкое, душераздирающее зрелище... Taballu, его Iron Maidens и единственный оставшийся в живых Scout атаковали защитников столицы Тома – самого Wizard'a, двух Larvae и одного Bombard'a. Похоже, в его распоряжении больше не было ни одной Wizard's Tower, поскольку, когда я выиграл эту битву, оказалось, что Том проиграл партию. И хотя с технической точки зрения игра еще не завершена – я должен покончить с управляемыми AI игроками, – это уже не важно; главное – мне удалось взять у Тома Чика реванш в *AoW: Shadow Magic*.


Взяв четыре сферы магии Воздуха и две сферы магии Земли, Брюс получил возможность изучать самые мощные заклинания школы Воздуха.

HOMEWORLD 2

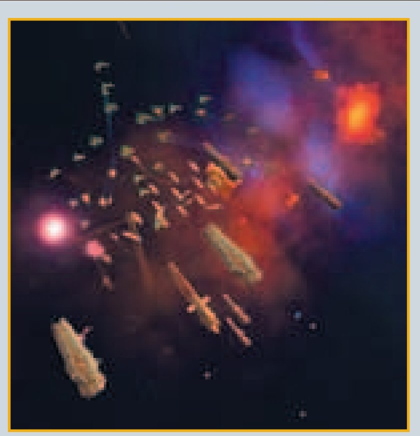
В космосе побеждает тот, чья стратегия лучше.

Дай Люо





Как правило, сражения в *HW2* хаотичны. Поэтому, бросив свои корабли в бой, можете смело забыть о них и заняться другими делами.



Флотилию линейных крейсеров прикрывают Fighters и Gunships.



Группа ионных платформ ослабляет экономику противника, который пока не в состоянии строить дорогие мобильные юниты.

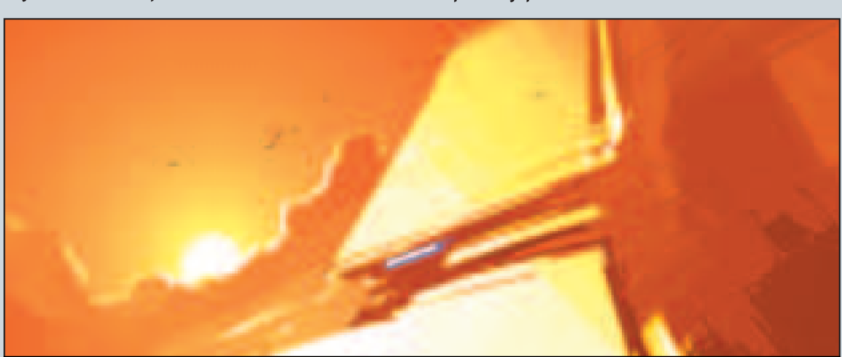
В отличие от первой части, в *Homeworld 2* экономике уделяется намного больше внимания, чем тактике. И если вы уступите противнику в экономической мощи, то, скорее всего, даже самое грамотное тактическое управление войсками не спасет вас от неминуемого разгрома – иными словами, игра утратила большую часть своей стратегической глубины, превратившись в еще одну «обычную» космическую RTS. Кроме того, во второй серии потеряли всякий смысл формации кораблей, да и уровень их агрессивности практически перестал на что-либо всерьез влиять.

Поэтому, независимо от того, собираетесь вы выиграть партию в самом начале лихим налетом группы истребителей или же хотите дождаться постройки пары линейных крейсеров, главными предметами вашей заботы должны стать два фактора – доход и производство. В *Homeworld 2* срок жизни боевых кораблей очень мал, поэтому в большинстве партий побеждает именно тот, кто сумел в кратчайшие сроки создать более мощную и стабильную экономику. Выражаем надежду, что советы и рекомендации, приведенные в данном материале, помогут как в одиночных, так и в многопользовательских партиях.

Кузница победы

Как известно, Америка победила Японию во Второй мировой войне потому, что у нее было больше золота. В *Homeworld 2* также выигрывает тот, чей кошелек толще. В многопользовательских партиях всегда старайтесь в кратчайшие сроки максимально развить производство. С самого начала отправляйте все имеющиеся сборщики ресурсов в ближайшее к вашей стартовой точке поле астероидов и немедленно начинайте постройку новых сборщиков - и на Carrier'е, и на корабле-матке. Оптимальное их число – около 20. При меньшем количестве сборщиков вы быстро начнете испытывать недостаток ресурсов, а при большем – скорее всего, отстанете в гонке вооружений и проиграете на полях сражений.

Чтобы сборщики не простаивали в результате «космических пробок», постройте мобильную станцию по очистке ресурсов. Каждая такая станция в состоянии эффективно обслужить 5-6 сборщиков. Как правило, на начальных стадиях игры запасы ресурсов в астероидных полях слишком малы, чтобы загрузить рабо-



Корабли в Homeworld 2: Hilgaran

Interceptors:	Gunship	Torpedo Frigate
Звено из 5 кораблей Стоимость: 500 Время постройки: 35 секунд Ход: 325 Огневая мощь: 36 Броня: 150	Звено из 3 кораблей Стоимость: 625 Время постройки: 45 секунд Ход: 21,556 Огневая мощь: 56 Броня: 1,200	1 корабль Стоимость: 700 Время постройки: 55 секунд Ход: 161 Огневая мощь: 305 Броня: 12,000
Carrier	**Bombers**	**Pulsar Gunship**
1 корабль Стоимость: 2,800 Время постройки: 65 секунд Ход: 75 Огневая мощь: 40 Броня: 80,000	Звено из 5 кораблей Стоимость: 550 Время постройки: 40 секунд Ход: 260 Огневая мощь: 439 Броня: 150	Звено из 3 кораблей Стоимость: 625 Время постройки: 45 секунд Ход: 215 Огневая мощь: 36 Броня: 1,200
Flak Frigate	**Destroyer**	**Gun Platform**
1 корабль Стоимость: 700 Время постройки: 55 секунд Ход: 161 Огневая мощь: 150 Броня: 16,000	1 корабль Стоимость: 2,000 Время постройки: 165 секунд Ход: 115 Огневая мощь: 1,034 Броня: 85,000	1 платформа Стоимость: 300 Время постройки: 20 секунд Ход: 200 Огневая мощь: 32 Броня: 5,000
Ion Platform	**Ion Frigate**	**Battle Cruiser**
1 platform Cost: 300 Время постройки: 20 секунд Ход: 200 Огневая мощь: 167 Броня: 5,000	1 ship Cost: 700 Время постройки: 55 секунд Ход: 161 Огневая мощь: 315 Броня: 16,000	1 ship Cost: 4,000 Время постройки: 255 секунд Ход: 69 Огневая мощь: 5,200 Броня: 240,000

той все ваши сборщики, поэтому есть смысл сразу послать Carrier к соседнему источнику ресурсов. Данный прием позволит создать дополнительную производственную базу в тайне от противника и в самый решающий момент неприятно удивить его мощной атакой с тыла. Обратной стороной медали является то, что враг может слишком быстро обнаружить ваши распыленные по галактике силы и неожиданно нанести удар, прежде чем вы успеете что-либо предпринять в ответ. Правило такое: если на второстепенном источнике ресурсов у вас работает более шести сборщиков, то нужно строить дополнительную перерабатывающую станцию.

Камень – ножницы – бумага

Как и в большинстве риал-тайм стратегий, основой боевой системы *HW2* служит детская игра «Камень – ножницы – бумага». Маленькие корабли – Fighters и Bombers – с легкостью уничтожаются корветами, которые в свою очередь уязвимы перед огневой мощью линейных крейсеров. При этом тяжелые звездолеты обладают слишком медлительным оружием, чтобы эффективно бороться с большими группами бомберов. Вывод: флот, состоящий из кораблей какого-то одного класса, однозначно обречен на поражение, поэтому необходимо строить сбалансированные космические армады.

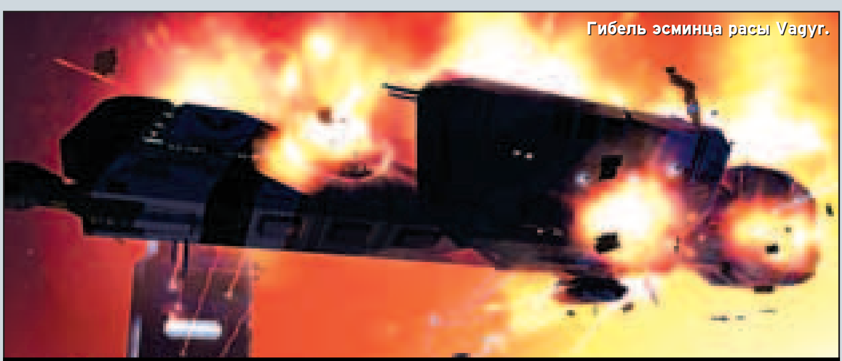
Воюющие стороны не слишком сильно отличаются друг от друга по составу сил. Hilgarans обладают более продвинутыми технологиями, их звездолеты быстрее, а малые корабли имеют более высокую огневую мощь. Vagyr полагаются на высокую численность и грубую силу – они имеют возможность строить корабли в больших количествах, умеют путешествовать в гиперпространстве, а их тяжелые звездолеты превосходят по мощи аналогичные корабли Hilgarans. Как видите, различия невелики, однако зачастую именно они диктуют игрокам, какой тактики необходимо придерживаться. Как правило, Vagyr вынуждены ждать постройки крупных кораблей, способных справиться с любой обороной, а вот Hilgarans имеют возможность сделать ставку на «быстрый раш» и попытаться разгромить противника стремительными рейдами групп истребителей или же организовать массированную атаку фрегатов еще до того, как Vagyr изучат и построят сверхмощные тяжелые звездолеты.

Если при игре за Hilgarans перед вами стоит выбор – строить истребители и бомберы или же корветы, – то я рекомендую первый вариант. Корабли класса Fighter более дешевы, имеют более высокую скорость, да и строятся гораздо быстрее, и хотя их звенья меньше по размеру, чем у противника, Hilgarans получают серьезное преимущество над Vagyr благодаря повышенным скорости и огневой мощи своих истребителей.

Корветы, по большому счету, почти бесполезны – они годятся лишь для борьбы с истребителями, но даже им не могут противостоять в течение сколько-нибудь долгого времени из-за слабой брони. Лучше всего использовать корветы для затыкания дыр в критических ситуациях. У Vagyr, правда, есть корветы с лазерными орудиями, обладающие довольно высокой для своего размера огневой мощью, но по живучести они все равно уступают фрегатам.

Фрегаты более универсальны и эффективны, чем корветы. Их броня достаточно прочна, и они могут бороться как с легкими, так и с тяжелыми кораблями. В этом классе Hilgarans также имеют преимущество над противником – защитная стена из их Flak Frigates с легкостью остановит любую атаку истребителей, а большие группы ионных и торпедных фрегатов способны уничтожать даже тяжелые корабли Vagyr.

Между классами Destroyers и Battle Cruisers двух враждующих сторон особой разницы нет, хотя корабли Vagyr обладают несколько большей огневой мощью. А вот классы Carriers различаются, причем существенно. Vagyr строят эти корабли быстрее и де-


Гибель эсминца расы Vagyr.

Корабли в Homeworld 2: Vagyr

Assault Crafts	**Missile Corvette**	**Heavy Missile Frigate:**
Звено из 7 кораблей	Звено из 4 кораблей	1 корабль
Стоимость: 500	Стоимость: 625	Стоимость: 700
Время постройки: 35 секунд	Время постройки: 45 секунд	Время постройки: 55 секунд
Ход: 260	Ход: 215	Ход: 150
Огневая мощь: 43	Огневая мощь: 26	Огневая мощь: 351
Броня: 150	Броня: 1,600	Броня: 16,000
Carrier	**Lance Fighters**	**Assault Frigate**
1 корабль	Звено из 6 кораблей	1 корабль
Стоимость: 1,700	Стоимость: 590	Стоимость: 700
Время постройки: 45 секунд	Время постройки: 35 секунд	Время постройки: 55 секунд
Ход: 75	Ход: 260	Ход: 161
Огневая мощь: 200	Огневая мощь: 43	Огневая мощь: 127
Броня: 55,000	Броня: 150	Броня: 16,000
Destroyer	**Destroyer**	**Bombers**
1 корабль	1 корабль	Звено из 6 кораблей
Стоимость: 2,000	Стоимость: 2,000	Стоимость: 550
Время постройки: 165 секунд	Время постройки: 165 секунд	Время постройки: 40 секунд
Ход: 115	Ход: 115	Ход: 260
Огневая мощь: 1,100	Огневая мощь: 1,100	Огневая мощь: 332
Броня: 85,000	Броня: 85,000	Броня: 180
Gun Platform	**Missile Platform**	**Battle Cruiser**
1 платформа	1 платформа	1 корабль
Стоимость: 300	Стоимость: 300	Стоимость: 4,000
Время постройки: 20 секунд	Время постройки: 20 секунд	Время постройки: 285 секунд
Ход: 200	Ход: 200	Ход: 69
Огневая мощь: 32	Огневая мощь: 127	Огневая мощь: 5,404
Броня: 5,000	Броня: 5,000	Броня: 240,000







Двум линейным крейсерам потребуется меньше минуты, чтобы превратить корабль-матку в космическую пыль.

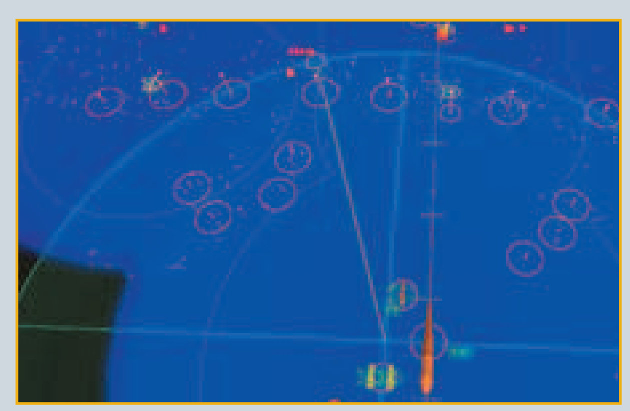
шевле, но на них можно устанавливать только один производственный блок. Carriers расы Hilgarans способны нести несколько производственных блоков и защищены более мощной броней – но зато они и стоят значительно дороже, строятся медленнее и имеют меньше систем защиты point-defence.

Космические платформы

Важное различие между *Homeworld* и *Homeworld 2* заключается в роли стационарных систем обороны. Если установка мин как была, так и осталась в *HW2* сравнительно бесполезным занятием, то строительство боевых платформ приобрело огромное стратегическое значение. Эти сооружения стоят всего лишь 300 ресурсных единиц (т.е. являются самыми дешевыми боевыми юнитами) и строятся почти в два раза быстрее истребителей. Правда, изначально показатели брони у стационарных платформ невелики, но после исследования соответствующего апгрейда они почти сравниваются по живучести с торпедными фрегатами.

Платформы бывают двух типов – для борьбы с истребителями и для сражений с фрегатами и тяжелыми звездолетами. Если вы приняли решение строить их для усиления обороны, то самое лучшее – расположить платформы обоих типов вперемешку по периметру вашей основной производственной территории. Кроме того, боевые платформы способны существенно упростить прохождение трудных миссий в одиночной кампании. Как правило, враг имеет в них подавляющее численное превосходство даже после того, как вы построите максимально возможное количество мобильных юнитов, но наличие еще 20 дополнительных платформ вполне может решить в вашу пользу исход даже самой тяжелой битвы. Старайтесь по частям заманивать вражеские силы на заранее подготовленные позиции, где вы сможете сосредоточить на них огонь своих платформ и мобильных кораблей – так вы нейтрализуете численное превосходство противника.

В режиме Skirmish платформы можно использовать и в наступательных целях – ведь после постройки их можно отправить в любую точку карты, достигнув которой, они уже не смогут больше двигаться. А стационарные боевые станции нужно направлять в производственные центры противника. Отправив туда разом 20 платформ, вы гарантированно уничтожите несколько производственных блоков врага, отбросив его экономику далеко назад. Как правило, для выполнения наступательных задач лучше подходят ионные и ракетные платформы, обладающие более высокой огневой мощью, но если у противника много бомберов, то следует использовать Gun Platforms.

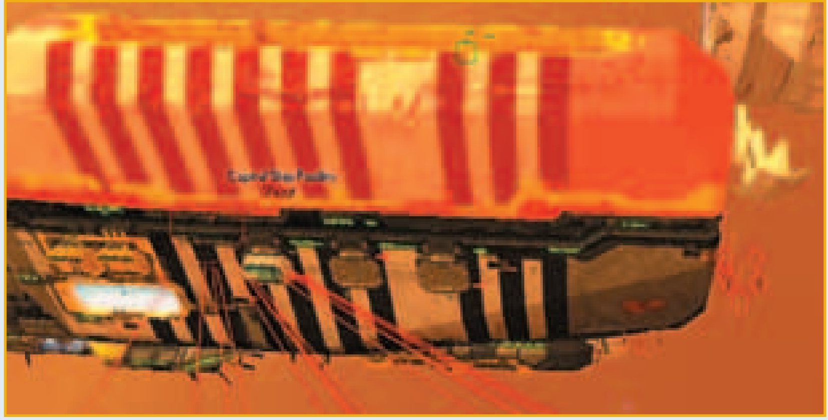


Если у вас не хватает огневой мощи, чтобы уничтожить вражеский корабль, сосредоточьте огонь на его конкретных блоках. Например, разрушение производственного модуля лишит противника возможности строить подкрепления.

Не отвлекайтесь на пустяки!

Карты *Homeworld 2* огромны по размерам, но многопользовательские партии двух человек редко длятся более 40 минут – поэтому запомните: вы не должны отвлекаться от своей главной задачи, размениваясь на всякие пустяки! Никогда не тратьте силы и время на попытки управлять отдельными юнитами или звеньями в массовых сражениях. Партию выиграет тот, кто опередит противника в экономическом развитии – даже если при этом он проиграет несколько отдельных битв. Если же у вас все-таки есть время и


Carrier беззащитен против такой атаки.


Чтобы добиться максимальной эффективности и информативности, старайтесь отдавать приказы в режиме Overhead.

возможность вмешиваться в ход сражений, то всегда помните, какие классы кораблей лучше всего подходят для борьбы друг против друга. Никогда не посылайте истребители атаковать Flak Frigates, а эсминцы – преследовать отступающие истребители. Будьте вдвойне внимательны, если кораблям задана агрессивная схема поведения – они будут атаковать все, что пролетает в радиусе их досягаемости, не обращая внимания на численное превосходство противника.

Не пытайтесь применять во время боя всевозможные хитрые трюки. Захват вражеских кораблей с помощью десантников или Infiltrator Frigate занимает



слишком много времени, а требующиеся для этого корабли слишком медлительны и уязвимы. Кроме того, они дороги, что, как правило, делает их производство невыгодным – если только вы не захватываете Destroyer или Battle Cruiser. Аналогичная ситуация имеет место и с генератором защитного поля – он слишком дорог, защищает совсем небольшое пространство и чересчур быстро истощается. Минные поля, в принципе, могли бы быть полезными, но на их установку уходит огромное количество времени, а противники, как правило, имеют возможность их просто обойти.

А еще я советую забыть о таких вещах, как формации, основная цель которых – обеспечить, чтобы все корабли, объединенные в них, двигались с одинаковой скоростью. Дело в том, что, как правило, звездолеты выстраиваются в формации СЛИШКОМ долго, что сводит пользу от них к нулю. Конечно, формации очень красиво выглядят на фоне космоса, но на их создание уходит чересчур много драгоценного времени, которого в горячке боя у вас может просто не быть.

Не расслабляйтесь!

С самого начала партии определитесь, какой стратегии вы будете придерживаться, и ни на йоту не отклоняйтесь от выбранного курса. Ваши корабли должны ВСЕ ВРЕМЯ что-нибудь строить и изучать. Исследования в *HW2* – медленные и дорогие, так что если вы настроены на создание тяжелых кораблей, стройте соответствующие исследовательские и строительные объекты как можно быстрее. Не разменивайтесь на корветы и фрегаты – иначе есть риск, что вам не хватит ресурсов на изучение и постройку эсминцев и линейных крейсеров. Соблазнительные на первый взгляд технологические апгрейды – вроде увеличения скорости истребителей – в данном случае будут только отвлекать ваше внимание и впустую пожирать ресурсы, что в конечном итоге чревато поражением.

Если же вы избрали диаметрально противоположную стратегию и собираетесь разгромить врага рейдами малых кораблей, то забудьте о тяжелых звездолетах вплоть до наступления завершающей стадии партии – потому что для исследования и постройки одного линейного крейсера вам потребуется 10.000 ресурсных единиц и 10 минут драгоценного времени. Помните: в ходе одной партии в Homeworld 2 НЕВОЗМОЖНО изучить и построить ВСЕ, поэтому с самого начала решите, на что вы будете делать ставку, и строго придерживайтесь выбранной стратегии. В противном случае проигрыш неминуем – противник разобьет ваши слабые флоты и уничтожит недостроенные корабли.

В играх такого масштаба, как *HW2*, к победе можно прийти самыми разными путями, и список возможных стратегий, конечно же, не исчерпывается двумя, описанными выше. Главное – четко видеть цель и ни на секунду не забывать об экономике, – и тогда вам не будет страшен никакой противник.

Удачи, адмирал!



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ





просто набери:
www.gamepost.ru

$209.99

Джойстик/ CH Flight Sim Yoke USB

$209.99

Педали/ CH Pro Pedals USB

$69,99

Наушники/ Sennheiser EH 2200

$159,99

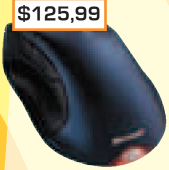
Клавиатура/ Microsoft Wireless Optical Desktop Pro, Keyboard–Mouse Combo

$225

Spkrs/ VideoLogic DigiTheatre LC – Silver

$73,99

Джойстик/ 2.4GHz Logitech Cordless Controller

$125,99

Мышь Microsoft Bluetooth Wireless Intellimouse Explorer Glow Mouse

$75

Pinnacle Systems Studio PCTV Pro

$32,99

Наушники Nady QH–460

$559,99

Spkrs/ VideoLogic DigiTheatre DTS Platinum

Заказы по интернету – круглосуточно! e-mail: sales@e-shop.ru
Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ
ДЛЯ ИНОГОРОДНИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ
стоимость доставки снижена на 10%!




ТЕЛЕФОНЫ: (095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574

Рассказываем::

Пять шагов к потрясающему звуку.

Иван Рогожкин

СЛОВАРИК

3D Audio – пространственное, «объемное» звучание.

5.1 – формат звукового сигнала, обозначающий пять широкополосных каналов (левый, правый, центральный, левый задний и правый задний) и один узкополосный низкочастотный канал.

AC'97 – стандарт на исполнение схем АЦП и ЦАП для встраиваемых в системные платы звуковых микросхем.

ADC (Analog-to-Digital Converter) – аналого-цифровой преобразователь, АЦП.

AUX –дополнительный звуковой вход для подключения голосового модема, второго накопителя CD-ROM или каких-либо других устройств.

Creative Environment FX, Aureal A3D, HRTF, QSound Q3D – алгоритмы расчета трехмерного пространственного звука, используемые в играх.

Creative Technology – сингапурская фирма, признанный законодатель мод в мире звуковых плат, владелец торговой марки Sound Blaster.

DAC (Digital-to-Analog Converter) – цифро-аналоговый преобразователь, ЦАП.

Digital Signal Processor (DSP) – цифровой сигнальный процессор.

DirectSound – часть стандарта DirectX, отвечающего за взаимодействие между игрой и звуковой платой при обычном воспроизведении звука.

DirectSound3D – часть стандарта DirectX, отвечающего за взаимодействие между игрой и звуковой платой при воспроизведении трехмерной звуковой панорамы.

DLS (Downloadable Sound) – стандарт на MIDI-синтезаторы, позволяющие воспроизводить инструменты, образцы звучания которых записаны в оперативной памяти компьютера, а не в постоянной памяти звуковой платы.

Dolby Digital (AC-3) – цифровой формат записи и передачи 5.1-канального звука.

Frequency Modulation Synthesis – частотно-модулированный (ЧМ-) синтез музыки, использующий несколько взаимосвязанных управляемых генераторов.

General MIDI – стандартный набор из 128 инструментов для таблично-волнового музыкального синтезатора.

IEEE-1394 (FireWire) – интерфейс для подключения цифровых камер, быстрых жестких дисков и других внешних устройств.

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) – цифровой интерфейс музыкальных инструментов, применяется для подключения к компьютеру всевозможных электронных инструментов и внешних музыкальных синтезаторов.

MP3 – формат звукового файла со сжатием (занимает мало места на диске) и некоторым ухудшением качества относительно WAV.

MPU-401 MIDI port – стандарт на MIDI-интерфейс.

S/PDIF – цифровой 5.1-канальный интерфейс для передачи звука. Может быть оптическим и коаксиальным.

Sample – сэмпл, образец звучания музыкального инструмента, хранимый в памяти звуковой платы.

WAV – формат звукового файла, не использующий сжатие. Занимает много места на диске.

WaveTable Synthesis – метод таблично-волнового синтеза музыки, использующий образцы звучания реальных инструментов.

Дискретизация (выборка) – процесс перевода аналогового (непрерывного) звукового сигнала в цифровой, представленный последовательностью цифровых отсчетов.

Коэффициент шума – показатель, характеризующий уровень шума по отношению к максимальному уровню сигнала. Измеряется в децибелах (дБ), хорошим считается уровень -70 дБ и ниже. По этому показателю недорогие звуковые платы часто уступают бытовой музыкальной аппаратуре.

Микшер – устройство для смешивания звуковых сигналов с микрофона, линейного входа, компакт-диска, музыкального синтезатора и других источников.

Полнодуплексная плата – звуковая плата, рассчитанная на одновременное воспроизведение и запись звука. Полудуплексная плата тоже может воспроизводить и записывать звук, но не позволяет делать это одновременно.

Разрядность – число двоичных разрядов, используемое при формировании цифрового отсчета. Чем оно больше, тем с большей точностью передаются нюан-

Среди моих друзей можно встретить людей с самым разным отношением к звуковым платам и знанием об их устройстве. Есть такие, кто лишь слышал термин, но практически не понимает, о чем идет речь. «В твоем компьютере есть (с придыханием) звуковая плата? – спрашивают они. – А как она называется?» Подробности этим людям неведомы, и самостоятельно отличить *Creative Sound Blaster* от *Terratec Aureon* они не в состоянии.

Другие мои знакомые взошли на вторую ступень познания в мире компьютерной музыки: они уже немного разбираются в свойствах звуковых плат и знают, что те бывают восьми- и шестнадцатиразрядные, полудуплексные и полнодуплексные, двух- и шестиканальные, с высоким или низким уровнем шума и т. д. Тем не менее, самостоятельно выбрать плату, наилучшим образом подходящую для своих целей, они пока не могут.

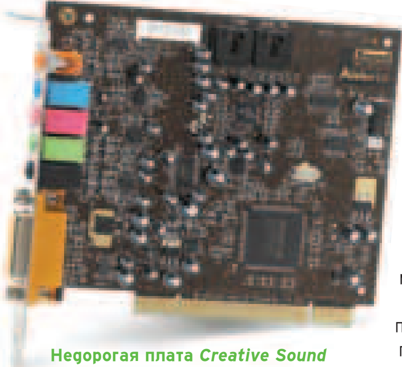
Более продвинутые товарищи, одолевшие третью ступень, отчетливо представляют себе внутреннюю структуру звуковой платы и взаимодействие ее составных частей. Они, например, понимают, что, прежде чем попасть на акустические системы, звуковые сигналы проходят через микшер. Микшер (от английского *mixer*) означает «смешиватель», в нем объединяются звуки с CD-проигрывателя, таблично-волнового музыкального синтезатора, Wave-синтезатора (по сути, цифроаналогового преобразователя), а также линейного и микрофонного входов. Структура этих устройств для них тоже не секрет. Таблично-волновой синтезатор, например, содержит постоянную память с цифровыми отсчетами (специалист скажет «сэмплами») – образцами звучания различных инструментов: фортепиано, флейты, жалейки, ударных. В зависимости от того, с какой частотой эти последовательности считываются из памяти, получается разная высота звука.

На следующей, четвертой ступени, находятся те мои друзья, кто уже чувствует себя со звуковыми платами «на ты». Они, несомненно, прекрасно знают внутреннюю начинку этих сложных устройств, но даже не задумываются о ней, пользуясь платой, как своими собственными руками и ногами. Поменять двухканальный режим звучания на шестиканальный для них не проблема, равно как и записать с микрофона звуковой фрагмент и вставить его в операционную систему, чтобы машина в момент загрузки спела что-нибудь оригинальное. Костик, например, недавно записал пение комара и добавил его в банк MIDI-инструментов. Слушая популярные многоголосые композиции в исполнении стаи комаров, невольно съеживаешься. Ощущение поразительное, словно попал на концерт комариного оркестра.

До высшей ступени владения звуковыми платами – истинного профессионализма, признаюсь честно, добрались лишь двое моих знакомых. Настоящий профессионал знает не только структуру, но и настолько тонкие особенности используемого им инструмента, что может создавать уникальные вещи, буквально творить чудеса. Поясню на примере из радиотехники. Если средний радиолюбитель использует первые попавшиеся транзисторы нужной марки, то опытный измеряет параметры конкретных транзисторов, в частности коэффициент усиления и коэффициент шума, и особым образом подбирает приборы в электрической схеме. Оба делают, на первый взгляд, одинаковые усилители, часто даже по одной принципиальной схеме, но разница в качестве звучания выходит разительная.

Так вот, один из моих приятелей ухитрился запрограммировать сигнальный процессор внутри звуковой платы *Creative Audigy* так, чтобы скомпенсировать недостатки акустики помещения, в котором находится его компьютер – узкой комнаты в старой квартире с высокими потолками. Эффектами малого, среднего и большого зала сегодня никого не удивишь: многие звуковые платы позволяют добавлять эхо-сигналы так, что возникнет ощущение отражения звука от стен. Но гибко подстроить систему под конкретные акустические системы и конкретное помещение, насколько мне известно, пока не может никто.

Другой мой знакомый делает обучающие программы в помощь врачам-логопедам, пользуясь сигнальным процессором, который встроен в звуковые платы *Philips Acoustic Edge*. Чтобы научить человека, ко-



Недорогая плата *Creative Sound Blaster Audigy LS* пришла на смену *Sound Blaster 5.1 Live!*



Разноцветные гнезда помогают правильно подключить многоканальные акустические системы.

торый ничего не слышит, правильно говорить, нужно уметь преобразовывать звуковой сигнал в изображение. Алгоритм преобразования должен быть таков, чтобы каждому звуку русской речи, произносимому в микрофон, соответствовала уникальная картинка на экране. Тогда глухой пациент сможет, часами упражняясь за домашним компьютером, поставить себе правильное произношение. Алгоритм не должен зависеть от того, кто говорит: мужчина или женщина, тенор, баритон или бас. Важно научить глухого говорить собственным голосом, а не заставить его передразнивать диктора.

Доводилось ли вам слышать термин «звуковой акселератор»? Только не воспринимайте его буквально: ускоренный голос превращается в чириканье, а симфоническая музыка – в вой. Речь, как ни странно, идет об ускорении не звука, а всей компьютерной системы. Специализированный процессор в звуковой плате берет на себя обработку звука и тем самым снимает часть нагрузки с центрального процессора, ускоряя компьютер.

Подобно Золушке, быстро перебравшей мешок крупы с помощью голубей, производители звуковых плат часто перекладывают задачи сигнальной обработки на центральный процессор компьютера. Зачем создавать собственный звуковой акселератор, если можно спокойно вложить программу обработки в драйвер звуковой платы? Незадачливый покупатель недорогой платы вряд ли различит, откуда взялись упоминаемые на коробке 96 потоков *DirectSound*, *32* источника звука *DirectSound3D* и *512* музыкальных инструментов в MIDI-синтезаторе.

В отличие от мачехи, которая ничего не потеряла от того, что крупа была перебрана птицами, пользователь недорогой платы столкнется с потерями процессорных ресурсов. Частота кадров в компьютерных играх снизится, искусственный интеллект отупеет, а система в целом может стать менее управляемой, поскольку процессору придется выполнять большее число задач одновременно.

Как показали наши измерения, на создание звуковой панорамы в *DirectSound3D* с 32 потоками 16-битного звука и частотой выборки 44,1 кГц в дешевых платах без аудиоакселератора может тратиться до 9% ресурсов процессора *Pentium 4*, работающего с частотой 2,8 ГГц. Хорошие платы, например *Creative Audigy 2*, в тех же условиях забирают не более 1,5% ресурсов процессора. Представьте, что вы установили в компьютер приличную звуковую плату, и машина стала работать быстрее, словно частота процессора увеличилась на 200 МГц! В статье **«Устанавливаем звуковую плату»** вы прочитаете о том, как это сделать.

СЛОВАРИК

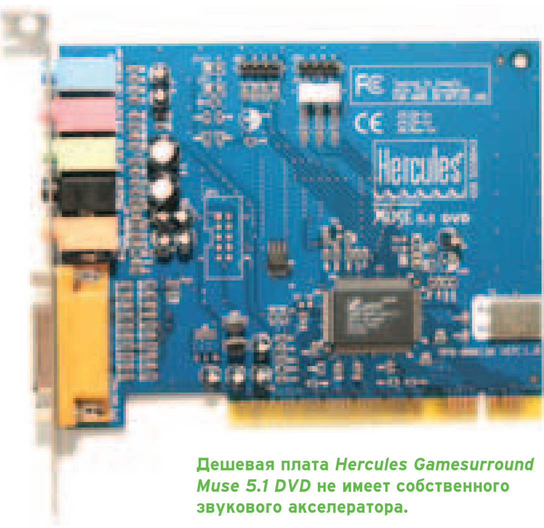
сы звучания. Например, с помощью 8 разрядов передается 256 уровней сигнала, а с помощью 16 разрядов – 65536 уровней.

Сабвуфер – низкочастотная колонка.

Сателлиты – широкополосные колонки, используемые в системах пространственного звучания для передачи боковых и задних звуковых каналов.

Частота выборки (дискретизации) – число цифровых отсчетов в секунду, измеряемых в герцах (Гц). Чем она выше, тем лучше передаются высокие частоты и тем больше места на диске занимает файл со звуковой записью.

Эквалайзер – устройство (программа) тонкой частотной регулировки звука по нескольким каналам.



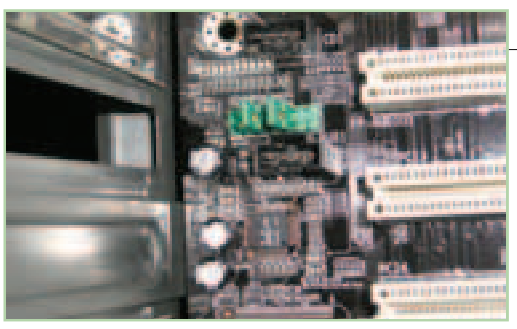
Дешевая плата *Hercules Gamesurround Muse 5.1 DVD* не имеет собственного звукового акселератора.

Сделай сам: Устанавливаем звуковую плату

Если вам надоел невыразительный голос примитивной звуковой микросхемы, встроенной в системную плату, и вы хотите установить в компьютер полноценную звуковую плату, следуйте нашим советам. **Иван Рогожкин**

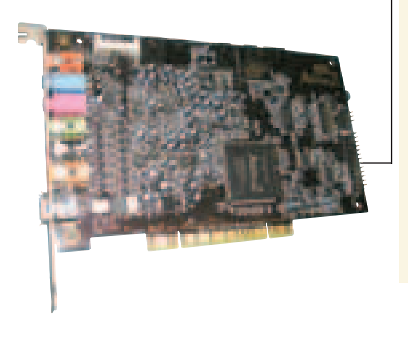
Встроенные звуковые схемы, как правило, обладают небогатым набором возможностей и низким качеством. Дело в том, что для производителя системных плат «встроенный звук» – это лишь один из способов привлечь покупателя, но далеко не основная проблема. Поэтому фирмы часто применяют простейшие звуковые кодеки, которые могут, например, не иметь аппаратного музыкального синтезатора или просто создавать шум при работе.

В этой статье мы расскажем и наглядно покажем, что нужно проделать для установки полноценной звуковой платы на компьютер с системой Windows XP. Если вы используете Windows 2000, ME или 98, вы столкнетесь с небольшими различиями в названиях пунктов меню, но, надеюсь, без труда справитесь с проблемой.



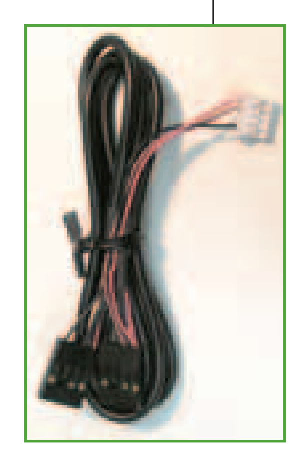
ПРАВИЛО №1

ЗАГЛЯНИТЕ ВНУТРЬ СИСТЕМНОГО БЛОКА. В компьютере должно иметься хотя бы одно свободное гнездо PCI – т. е. незанятые платой разъем с подписью PCI и крепежная скоба напротив него.



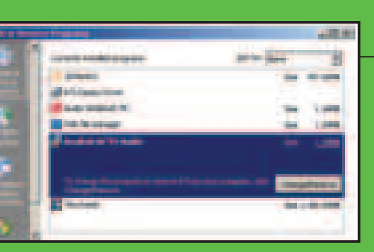
ПРАВИЛО №2

ДАЙТЕ ШАНС КОМПЬЮТЕРНЫМ ПРОТИВНИКАМ. Выбирайте звуковую плату, которая содержит специальный аудиопроцессор. Недорогие платы без аудиопроцессора перекладывают всю работу по расчету звуковой панорамы и аудиоэффектов на основной процессор компьютера, из-за чего в играх снижается скорость смены кадров и ухудшается искусственный интеллект противников. Плата с аудиопроцессором должна стоить не менее $50. Мы рекомендуем звуковые платы фирмы Creative Technology.



ПРАВИЛО №3

ПОЛЬЗУЙТЕСЬ АНАЛОГОВЫМ ЗВУКОВЫМ КАБЕЛЕМ. При прослушивании музыкальных CD на CD-ROM или DVD-ROM лучше включить аналоговый режим воспроизведения звука, нежели цифровой. В первом случае звуковой сигнал от накопителя поступает на вход CD In звуковой платы через специальный экранированный аналоговый кабель (показан на рисунке). Во втором случае такой кабель необязателен, поскольку звук считывается с CD цифровым методом и попадает в системную плату через ленточный IDE-кабель. Цифровой режим плох тем, что он не позволяет слушать музыку, подключив наушники к гнезду на передней панели накопителя CD-ROM. Еще цифровой режим загружает процессор компьютера и использует цифро-аналоговый преобразователь звуковой платы, что накладывает на ее качество довольно жесткие требования.



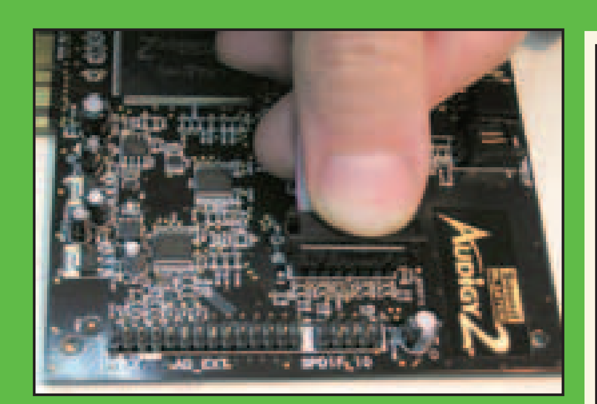
ШАГ №1

ДЕИНСТАЛЛИРУЙТЕ ЗВУКОВЫЕ ДРАЙВЕРЫ. **Войдите в Панель управления Windows (Control Panel) и запустите утилиту для установки и удаления программ (Add or Remove Programs). Выберите в списке драйвер звуковой микросхемы (если такового не найдется, сразу переходите к следующему шагу) и щелкните на кнопке Change/Remove. Когда машина спросит, следует ли перезагрузить операционную систему, ответьте отрицательно и выключите компьютер.**



ШАГ №2

ОТКЛЮЧИТЕ ВСТРОЕННУЮ ЗВУКОВУЮ МИКРОСХЕМУ. **Перезапустите компьютер и в процессе его начальной самопроверки сразу же после короткого звукового сигнала нажмите на клавишу Del. Оказавшись в меню BIOS Setup, найдите пункт «Встроенный звуковой контроллер» (OnChip Audio Controller) и переведите его в отключенное состояние (Disabled). Выходя из BIOS Setup, сохраните изменения. Снова выключите компьютер и отсоедините кабель питания от электросети. В некоторых машинах для отключения встроенной звуковой микросхемы нужно изменить положение перемычек на системной плате. На всякий случай загляните в инструкцию к ней.**



ШАГ №3

ПОДСОЕДИНИТЕ ПЕРЕХОДНИКИ. Найдите на плате разъемы для прилагаемых переходников и подключите их. Убедитесь, что разъемы подсоединены правильно (красная жила ленточного кабеля должна попасть на первый контакт). Если сомневаетесь, сверьтесь с документацией на звуковую плату.

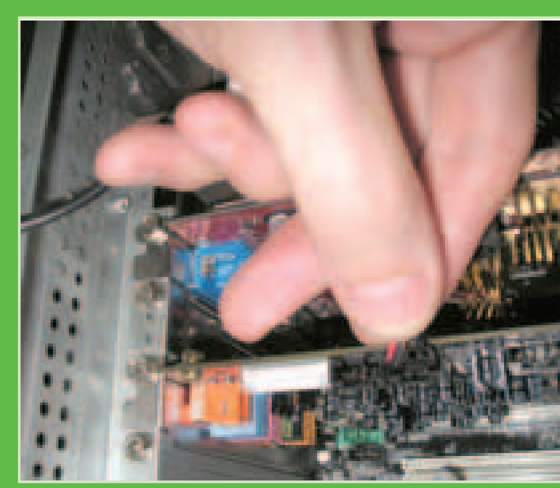


ШАГ №4

ВСТАВЬТЕ ЗВУКОВУЮ ПЛАТУ В ГНЕЗДО. Снимите крышку системного блока и установите новенькую звуковую плату в свободное гнездо PCI. Для этого выровняйте плату, уверенно нажмите на нее и проследите, чтобы ножевой разъем с позолоченными контактами полностью вошел в гнездо, и плата не упиралась в выступающие элементы, например конденсаторы. Зафиксируйте скобу звуковой платы винтом.

ШАГ №5

ПОДКЛЮЧИТЕ КОНЕЦ ЗВУКОВОГО КАБЕЛЯ К РАЗЪЕМУ CD IN ЗВУКОВОЙ ПЛАТЫ. Проследите, чтобы первый контакт на разъеме кабеля (отмечен треугольной меткой) попал на первый контакт ответного гнезда на плате. Если вы перепутаете полярность, вы поменяете местами левый и правый музыкальный каналы.



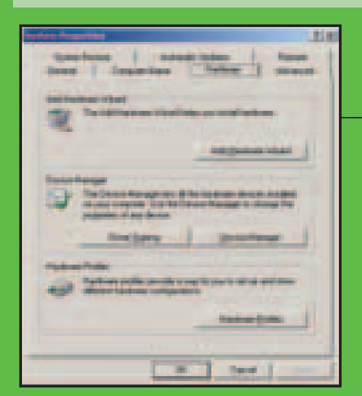
ШАГ №6

ПОДКЛЮЧИТЕ ВТОРОЙ КОНЕЦ ЗВУКОВОГО КАБЕЛЯ К РАЗЪЕМУ AUDIO НАКОПИТЕЛЯ CD-ROM ИЛИ DVD-ROM. Опять же проследите за правильным положением первого контакта. Если в компьютере есть еще один оптический дисковод, и на нем вы тоже собираетесь слушать музыку, подсоедините таким же кабелем и его, повторив шаги 5 и 6.



ШАГ №7

УСТАНОВИТЕ ДРАЙВЕРЫ. Включите компьютер в сеть, запустите его и выполняйте указания по установке драйверов, приведенные в инструкции к звуковой плате. Не забудьте инсталлировать дополнительные программы и игры из комплекта платы.

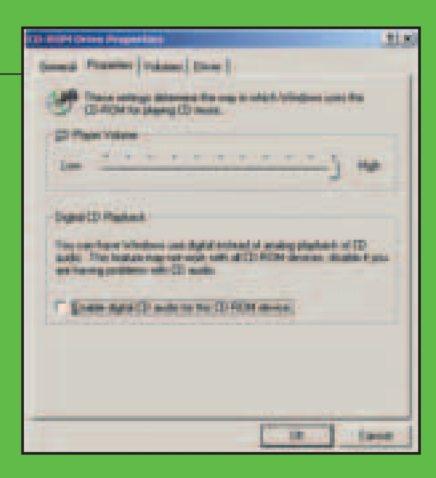


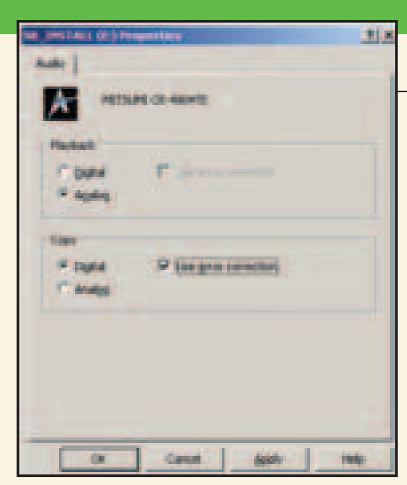
ШАГ №8

ПРИГОТОВЬТЕСЬ К ТОНКОЙ НАСТРОЙКЕ. Войдите в Панель управления и откройте утилиту «Система» (System). Выберите закладку «Аппаратура», затем нажмите кнопку «Диспетчер устройств» (Device Manager).

ШАГ №9

ИЗМЕНИТЕ СВОЙСТВА НАКОПИТЕЛЯ. В открывшемся окне вы увидите разворачивающийся список устройств. Найдите в нем и отметьте накопитель на CD и, нажав на правую кнопку мыши, выберите пункт «Свойства» (Properties). Теперь откройте закладку Properties и уберите флажок цифрового воспроизведения звука (Enable digital CD audio).



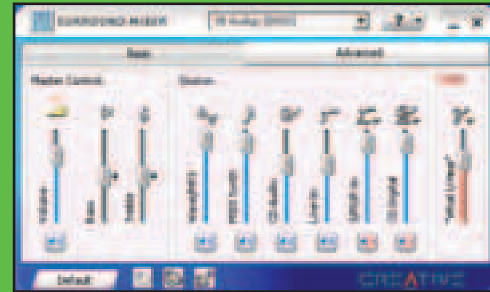


ШАГ №10

НАСТРОЙТЕ WINDOWS MEDIA PLAYER. Теперь пришла очередь настроить плеер на аналоговое воспроизведение звука с компакт-диска. Откройте меню плеера и найдите пункт «Сервис/Параметры» (Tools/Options). Выберите закладку Devices и отметьте накопитель CD-ROM, на котором вы намерены слушать музыку. Нажмите кнопку «Свойства» (Properties). Под заголовком «Настройка воспроизведения» (Playback) выберите пункт «Аналоговое» (Analog).

ШАГ №11

НАСТРОЙТЕ РЕЖИМЫ РАБОТЫ ЗВУКОВОЙ ПЛАТЫ И МИКШЕРА. Выберите число колонок, подключенных к звуковой плате, и задайте звуковые эффекты, которые вы хотите получить. В микшере постарайтесь отключить все источники звука, которые вы не используете – каждый лишний вход собирает ненужные шумы.



ПОЗДРАВЛЯЕМ! ВЫ САМОСТОЯТЕЛЬНО УСТАНОВИЛИ НОВУЮ ЗВУКОВУЮ ПЛАТУ И НАСТРОИЛИ КОМПЬЮТЕР НА НАИЛУЧШИЙ РЕЖИМ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ МУЗЫКАЛЬНЫХ КОМПАКТ-ДИСКОВ. ТЕПЕРЬ НЕ ЗАБУДЬТЕ МЫСЛЕННО ПОБЛАГОДАРИТЬ ЖУРНАЛ *COMPUTER GAMING WORLD* ЗА ЦЕННЫЕ СОВЕТЫ.

Первый взгляд:

Говорит и показывает AOC

Переходи на 19 дюймов! Иван Рогожкин

Собрать современный ЖК-монитор совсем не сложно. Электронный модуль (ЖК-матрица на несущем кронштейне со схемами управления) вставляется в корпус, туда же прикручивается блок питания (если не используется внешний сетевой адаптер). Никакого сведения лучей не требуется, равно как и настройки четкости и равномерности светового потока.

Теперь вы понимаете, почему производителей мониторов в мире много, компаний, которые выпускают электронные модули, гораздо меньше, а изготовителей ЖК-матриц – вообще считанные единицы? Однако матрица – это основа монитора, которая почти целиком определяет его качество.

Скажу сразу, в мониторе *AOC LM919*, протестированном в лаборатории *CGW*, используется очень неплохая ЖК-матрица. Аппарат выглядит приятно: узкая серебристая оправа окаймляет большую и яркую 19-дюймовую панель. Для настройки изображения на правом торце размещены четыре продолговатые кнопки, которые вызывают несложное экранное меню.

Показывает монитор отлично: краски получаются свежие и живые, цвета передаются точно. К сожалению, очень быстро движущиеся предметы (например, пролетающие мимо автомобили) на протестированном образце отображались с сантиметровыми полупрозрачными «тянучками» позади и подрагивали. Человеческие лица получались вполне земные, а морды инопланетных монстров – отвратительные, как и полагается. В общем, качество изображения для игр подходит.

Для тех, кто любит рисовать и разглядывать фотографии на компьютерном экране, добавлю: белое поле на *AOC LM919* выглядело равномерным по яркости и не имело нежелательных оттенков, если не считать узких полос вдоль окантовки, которые отливали желтым.

При наблюдении под углом экран почти не меняет тона, яркость достаточная для работы при дневном свете, все оттенки хорошо различимы: конфетка, а не картинка. Для работы с цифровыми фотографиями монитор *AOC* тоже подходит замечательно.

А теперь перейдем к конструкции. В подставке спрятаны два миниатюрных одноваттных динамика. Скажу сразу, играют они довольно громко и даже воспроизводят басы, хотя и немного искажают звук при большой громкости. Расстояние между динамиками всего 8 см, так что стереоэффект при прослушивании музыкальных CD почти полностью пропадет, и в играх будет трудно понять, откуда доносятся звуки. Удобно, что посередине подставки находится колесо регулятора громкости, а также то, что имеется выход на наушники, чтобы не мешать домашним в ночных игрищах.

Еще в мониторе *LM919* есть четырехпортовый USB-разветвитель – удобная штука для подсоединения джойстиков и геймпадов. Увы, конструкторы расположили выходные гнезда настолько глубоко, что брелки флэш-дисков в них можно вставлять только через удлинитель.

И, наконец, у *AOC LM919* два входа: аналоговый VGA и цифровой DVI (в комплекте поставляются оба кабеля). При работе через DVI протестированный нами образец плохо отображал самые темные оттенки серого – они были не различимы между собой. Поэтому мы рекомендуем подключать *AOC LM919* к обычному аналоговому VGA-выходу.

Итак, *AOC LM919* не подведет геймера и домашнего пользователя. Этот аппарат хорош для игр и работы за компьютером.

Монитор *AOC LM919* замечательно показывает картинки и громко воспроизводит звук.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **AOC International** ГДЕ КУПИТЬ: **«ПИРИТ»** URL: **www.pirit.ru** ТЕЛ.: **(095)974-3210** ЦЕНА: **$700**

AOC LM919

ВЕРДИКТ 

Тестирование:
Семь компьютеров на выбор

К новогоднему празднику принято делать большие подарки – себе и родственникам. Желая помочь вам правильно выбрать подарок, мы протестировали семь компьютеров отечественного производства и теперь представляем результаты испытаний.

Сергей Никитин, Иван Рогожкин

Согласно условиям нашего тестирования компания-производитель могла предоставить только одну модель в любую из трех категорий: *«Для экономных геймеров»* (ценой до $799), *«Для студентов и работающих/играющих на дому»* ($800-1299) и *«Для профессиональных игроков»* ($1300 и выше). Заметьте, что указанные цены относятся к полному набору, т. е. системному блоку плюс монитор, клавиатура, мышь, акустические системы и набор прилагаемых программ.

Наша задумка удалась: мы получили на испытание семь замечательных машин. Жаль только, что среди них не оказалось ни одной с чисто геймерскими устройствами – джойстиками, рулями, геймпадами, а также ни одной машины с модемом, словно читатели нашего журнала намерены подключаться к Интернету только по выделенной линии.

Особо отметим фирму *«Радиокомплект-Компьютер»*, смело предложившую компьютер ценой $795, собранный из наиболее недорогих комплектующих, по поводу которых у нас, конечно же, возникли замечания. Не скрою, часто бывает так, что в тестовые лаборатории журналов фирмы привозят одни модели, тщательно выверенные и протестированные, а покупателям предлагают совсем другие. Компания *«Радиокомплект-компьютер»*, на наш взгляд, выполнила благородную миссию – позволила нам на примере своей машины показать читателям слабые места, на которые стоит обращать внимание при покупке недорогой техники.

При тестировании мы обращали внимание на конструкцию компьютеров, их характеристики, комплектацию, шум при работе и прилагаемые программы. О скорости системы при выполнении деловых программ можно более-менее адекватно судить по типу и тактовой частоте процессора, а также обьему установленной оперативной памяти, поэтому мы не измеряли время выполнения офисных программ. Мы оценивали производительность с помощью пакета *3Dmark 2003* – полученные баллы говорят о том, как машина поведет себя в сложных трехмерных играх.

DESTEN ESTUDIO-824P

Друг всех смарт-карт.

Если вы увлекаетесь компьютерами и всем, что с ними связано, наверняка у вас уже есть цифровые фотоаппарат, видеокамера и диктофон, не говоря уже об MP3-плейере. Все эти устройства хранят информацию на специальных носителях, так называемых смарт-картах, или карточках флэш-памяти. Конечно, удобнее всего использовать карточки одного формата. Вынул ее из плеера, вставил в фотоаппарат, снял все, что нужно, и снова слушаешь музыку. Но вдруг понадобится просмотреть снимки с фотокамеры друга? Или вам потребуется переписать фотографии на компьютер, а кабель куда-то запропастился? В таком случае я предложу вам смелое решение – меняйте компьютер. И меняйте его не на что-нибудь абстрактное, а на систему *DESTEN eStudio 824P*, которая оснащена устройством считывания смарт-карт шести самых распространенных форматов.

Помимо «карточных дел» компьютер *DESTEN* легко справится с проигрыванием DVD-дисков, а также записью и перезаписью CD – в нем установлен комбинированный DVD/CD-R/RW-накопитель Toshiba. На скорость жаловаться не придется – в машине используется процессор Pentium 4 с тактовой частотой 2,4 ГГц вкупе с двухканальной 512-Мбайт оперативной памятью. Вместе с ними в компьютерных играх трудится видеоплата ATI RADEON 9800 с 128-Мбайт памятью, а также емкий и быстрый диск Seagate Barracuda емкостью 80 Гбайт со скоростью вращения шпинделя 7200 об./мин. Работают они вполне успешно – в тесте 3DMark 2003 система набрала 4955 баллов.

В системном блоке, оборудованном специальными защелками (они позволяют обходиться без винтов при установке дисководов), есть еще много интересного. Отметим два дополнительных вентилятора: один на передней панели, а другой, нет, не угадали, не на задней, а на боковой крышке! Он нагнетает внутрь поток холодного воздуха, который попадает прямиком на процессор. Подобная компоновка улучшает охлаждение. Кстати, место для вентилятора на задней панели остается свободным, а общий шум совсем негромок. На системной плате производства Intel находится целый набор встроенных устройств – звуковой, видео- и сетевой контроллеры. На переднюю панель корпуса вынесены два порта USB, гнезда для микрофона и наушников. Для установки дополнительных компонентов свободными остаются два гнезда PCI, два разьема памяти и всего лишь один трехдюймовый отсек.

В играх вам пригодится оптическая мышь с колесом прокрутки и двумя дополнительными кнопками по бокам, а также клавиатура BTC, которая отдельно испытывалась в нашем журнале (*см. CGW/RE, №6/2003, с. 106*). То, что вы введете с клавиатуры, отлично отобразится на 15-дюймовом ЖК-мониторе LG, который помимо хороших характеристик может похвастаться встроенными динамиками. Они подключаются к звуковой плате Creative Sound Blaster 5.1 Live!. Но для того чтобы насладиться качественным DVD-звуком, вам придется приобрести хорошие колонки и сабвуфер – крошечные динамики внутри монитора слабо воспроизводят низкие частоты.

Дополняет картину приличный набор программ. В него входит: *«Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия 2003»*, незаменимая для школьников и студентов при написании рефератов; мультимедиа-учебник *English for Beginners*, суть которого точно отражена в названии; проигрыватель *InterVideo WinDVD 4*; OEM-версия *антивируса Касперского*, а также две любимые всеми нами игры, ради которых читатели нашего журнала и покупают новейшие и мощнейшие компьютеры: *Comanche 4* и *Summoner*. Прилагаются также кое-какие демо-версии и все необходимые драйверы. Учтите, что в указанную цену компьютера не входит операционная система.

Качественная и многофункциональная машина *DESTEN eStudio-824P* подойдет всем работающим и играющим на дому, даже очень требовательным пользователям, а особенно она понравится тем, кто пользуется карточками памяти разных форматов. Учтя высокую производительность при разумной цене, мы наградили ее титулом **«Выбор редакции»**.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **DESTEN Computers** URL: **www.desten.ru** ТЕЛ.: **(095)785-1080**
ЦЕНА: **$1299**



«Трое в черном» – стиль *DESTEN eStudio-824P*.



***Excimer Home Elite LT* работает тихо, но быстро.**

EXCIMER HOME ELITE LT

Excimer, открой дверь!

2 Как журнал, представляющий интересы компьютерных игроков и домашних пользователей, *Computer Gaming World* выдвигает позунг: «Компьютер должен быть уютным!». Сразу скажу, что *Excimer Home Elite LT* вполне ему следует.

Home Elite LT собран в корпусе для небольшого сервера, и потому его передняя панель закрыта шиковской зеркальной крышкой, причем поток от DVD-дисковода выезжает сквозь небольшую откидную створку. Спереди есть звуковые гнезда для наушников и микрофона, к сожалению, никак не промаркированные, а также разъемы USB и FireWire. Внутри корпуса установлены два дополнительных вентилятора, и тем не менее шумит он негромко – с таким аппаратом вполне можно работать по ночам, когда дома все мирно спят.

Быстрый 2,8-ГГц процессор Pentium 4 установлен в системную плату на основе интеловского чипсета i865, работающего с двухканальной памятью DDR SDRAM. В два из четырех DIMM-гнезд установлено 512 Мбайт памяти DDR400, а в AGP-гнездо – 3D-акселератор MSI-8912 на основе графического процессора GeForce FX 5600 с 256-Мбайт видеопамятью. Процессор FX 5600 работает медленнее, чем RADEON 9800, и на тесте 3Dmark 2003 компьютер показал весьма скромный результат 2454 балла – наименьший для нашего обзора. Звуковая подсистема машины на основе микросхемы C-Media CMI8739A тоже вряд ли порадует игроков – из-за отсутствия звукового процессора и аппаратного MIDI-синтезатора.

Каковы же плюсы системы? Во-первых, это приличная расширяемость (свободны три пяти- и три трехдюймовых отсека). Во-вторых, применен отличный жесткий диск с интерфейсом Serial ATA вместимостью 120 Гбайт. В-третьих, комбинированный DVD-дисковод Toshiba способен записывать диски CD-R и CD-RW. В-четвертых, сверхбыстрый интерфейс Gigabit Ethernet поможет подключить машину к локальной сети. На протестированный нами образец была установлена операционная система Windows XP Pro, но фирма отмечает, что в указанную цену входит Windows XP Home Edition. В комплекте с машиной поставляется руководство пользователя и документация к установленным внутри компонентам.

Фирма *«Эксимер ДМ»* привезла к нам в редакцию *CGW* только системный блок, поэтому мы не смогли оценить свойства монитора, клавиатуры и мыши. При покупке смотрите сами, дорогие читатели.

Итак, компьютер *Excimer Home Elite LT,* покоривший наши сердца хорошо продуманной конструкцией и почти бесшумной работой, – это отличный аппарат, но не для игр, а для работы. Рекомендуем его студентам, писателям и научным сотрудникам, работающим на дому.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Эксимер ДМ»** URL: **www.excimer.net**
ТЕЛ.: **(095)748-3789** ЦЕНА: **36 500 руб. (только системный блок)**

ВЕРДИКТ 

Плод стандартизации.

3 Понятие «стандартный компьютер» меняется каждый год, а то и каждые полгода. То есть, конечно, смысл фразы остается: стандартный компьютер – это машина, собранная из самых распространенных компонентов, а потому недорогая и доступная для покупателей, а вот сами компоненты меняются очень часто. Примерно о такой машине сейчас и пойдет речь.

Компьютер *Formoza 7270AEN*, в отличие от большинства других систем нашего обзора, оснащенных процессором Intel Pentium 4 и различными версиями платы ATI RADEON, собран на продукции их конкурентов – процессоре AMD Athlon XP 2100+ и видеоплате Nvidia GeForce FX 5600 со 128-Мбайт видеопамятью. По большому счету на этом особенности системы и заканчиваются – во всем остальном она абсолютно стандартна. Судите сами, вот ее конфигурация. Помимо двух вышеперечисленных компонентов в машине установлены 256-Мбайт модуль оперативной памяти DDR SDRAM, 80-Гбайт жесткий диск Maxtor со скоростью вращения шпинделя 7200 об./мин., накопитель DVD-ROM (без функций записи), флоппи-дисковод и устройство чтения карточек памяти четырех разных типов. Звуковая микросхема и сетевой контроллер встроены в системную плату...

Заскучали? Тогда перейду к самому любопытному, что есть в *Formoza 7270AEN.* Это – стильный оригинальный корпус от компании Microlab, очень украсивший весь компьютер. Системный блок открывается без отвертки, на передней панели он имеет два порта USB, гнезда для микрофона и наушников, а на задней панели – дополнительный вентилятор. Кроме корпуса, компания Microlab в этой системе представлена еще и акустикой – трехкомпонентной звуковой системой из двух тонких сателлитов и небольшого сабвуфера. Мышь и клавиатура подобраны к облику всей системы. Мышь, к сожалению, обычная, с шариком (да, признаюсь, редакция *CGW* избалована всякими компьютерными новинками), а вот клавиатура очень приятная по ощущениям, на ней легко набирать текст.

Для тех, кто захочет изменить стандартную конфигурацию, есть пять свободных гнезд PCI, два пятидюймовых отсека и два свободных разъема для модулей памяти. Хорошая расширяемость, не так ли? Если же вы решите увеличить производительность системы в играх (в тесте 3DMark 2003 мы получили всего 2597 баллов), закажите более быстрый процессор Athlon, скажем, Athlon XP 2800+.

В комплекте с машиной поставляется фирменная программа *«Я – компьютер Formoza».* Монитор в этой системе тоже фирменный, формозовский. Лично мне он мало понравился из-за неудобного меню и какого-то блеклого внешнего вида, хотя, справедливости ради, отмечу, что качество изображения на экране было хорошим.

Взвесив все за и против, мы порекомендуем модель *Formoza 7270AEN* экономным покупателям, а также тем, кто рассматривает компьютер сугубо как рабочий инструмент, а посему стремится получить полноценную систему, не разоряя своего бюджета. Возможно, этот компьютер понравится и тем творческим личностям, кто может преобразовать стандартный набор в уникальную систему с массой индивидуальных особенностей.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Группа компаний «Формоза»** URL: **www.formoza.ru** ТЕЛ.: **(095)234-2165** ЦЕНА: **$860**

FORMOZA 7270AEN



***Formoza 7270AEN:* универсальный аппарат за небольшие деньги.**

ВЕРДИКТ



***ISM Master Power 451:* ничего лишнего плюс отличная производительность.**

ISM MASTER POWER 451

Быстрее! Проще! Сильнее!

4 Казалось бы, Олимпийские игры и компьютеры не имеют ничего общего. Взять, к примеру, устоявшиеся образы геймера-компьютерщика и спортсмена-олимпийца. Первый – это нестриженный сутулый парнишка в очках. Второй – рослый, атлетически сложенный юноша. Но если оставить в покое стереотипы и немного видоизменить олимпийский девиз, он вполне подойдет к компьютерам. Например, к таким, как *ISM Master Power 451*.

Увидев стильный серебристо-черный корпус, сразу представляешь, как он нашпигован самыми сложными устройствами и всяческими модными излишествами. Но, открыв корпус (кстати, отвертка для этого не нужна), понимаешь, что собирали его по принципу «ничего лишнего». Внутри *Master Power* похож на хорошую лабораторию – просторный, свободный, чистый. Провода не болтаются, устройства друг друга не загораживают. Те геймеры, кто от постоянных виртуальных боев стал особенно склонен к панике, могут испугаться – «Обманули... Не доложили... Срочно менять!». Но это не так! Избавившись от груза не самых нужных устройств, но имея при этом все необходимое, эта система летает, как на крыльях. Скажу сразу – на тесте 3DMark 2003 результат этого ПК был самым высоким в обзоре, 5823 балла.

Высокая производительность объясняется не только отсутствием «лишних» компонентов, но и отличной конфигурацией системы. Отметим процессор Pentium 4 с тактовой частотой 3,2 ГГц, 1 Гбайт двухканальной оперативной памяти, графический адаптер ATI RADEON 9800 Pro с 128-Мбайт видеопамятью, жесткий диск Maxtor, который помимо объема в 160 Гбайт обладает высокой скоростью вращения 7200 об./мин.

Для управления этим чудом техники прилагается набор средств от Logitech, в который входят беспроводная клавиатура и столь же беспроводная (или бесхвостая, если нравится) оптическая мышь. Обе работают от батареек, которые поставляются в комплекте. На мой взгляд, ради отличной производительности системы и качественных компонентов, из которых она собрана, можно смириться с тем, например, что комбинированный дисковод DVD-ROM/CD-RW не способен записывать DVD-диски, а также с тем, что дополнительных вентиляторов в корпусе нет, а те, что установлены на процессоре и блоке питания, шумят значительно сильнее, чем положено. Однако музыкальная подсистема все же слабовата: звуковая микросхема встроена в системную плату, а динамики, спрятанные в 17-дюймовый ЖК-монитор Acer, уж больно тонкоголосы.

На передней панели компьютера есть специальный отсек для двух USB-портов, а также для гнезд микрофона и наушников, но он пустует. Зато на задней панели этих USB-портов очень много, а кроме них там же находятся два порта FireWire с разными разьемами. Это (и устройство считывания карточек памяти шести типов) порадует любителей мультимедиа в целом и обладателей цифровых видеокамер в частности. Не будут разочарованы и сторонники модернизации: в «пустом» системном блоке есть пять свободных гнезд PCI и три столь же пустых пятидюймовых отсека. Добавлять память пока, вроде бы, не требуется, но если такое желание будет, то свободные разъемы найдутся.

Если вы не гонитесь за дополнительными финтифлюшками, а ищете быстрый компьютер с полным набором реально необходимых компонентов, *ISM Master Power 451* придется вам по вкусу. Эта модель – наш **«Выбор редакции»** среди компьютеров для профессиональных игроков.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ISM Computers** URL: **www.ism.ru**
ТЕЛ.: **(095)956-9377** ЦЕНА: **$1582**





SHARK SILKON-810



***Shark Silkon-810:* емкая память и высокая скорость.**

Компьютер-загадка.

5 Увидев, что передняя панель компьютера *Silkon-810* фирмы «ШАРК» выложена головоломкой, мы подумали, что жизнь подбросила нам новые сюрпризы. Первый сюрприз оказался приятным: в машине установлен 2,6-ГГц процессор Pentium 4, гигабайт (!) двухканальной оперативной памяти DDR400 и быстрый жесткий диск Seagate Barracuda вместимостью 120 Гбайт. Второй сюрприз нас насторожил: кнопки выключателя питания и Reset спрятаны под элементами мозаики, и, случайно ткнув в один из них, любой любопытный разгоряченный болельщик может перезагрузить или выключить компьютер.

ЖК-монитор Sony, отличающийся неброским, но изысканным оформлением, давал изумительные цвета и проработанные детали. Видеофильмы на нем выглядели шикарно, движение передавалось плавно и четко. Экранное меню оказалось наглядным и удобным.

Silkon-810 собран на той же системной плате Gigabyte GA-8IK1100, что и компьютер ISM, но фирма «ШАРК» отключила встроенную звуковую микросхему, заменив ее проверенной целым поколением геймеров внешней звуковой платой Creative Sound Blaster 5.1 Live! В протестированном нами комплекте не было акустических систем, но это не беда – машину можно подсоединить к домашнему стереокомплексу. Как и в компьютере *ISM*, порты USB и звуковые гнезда на переднюю панель не выведены, хотя место для них под одним из элементов мозаики есть.

Комбинированный накопитель DVD-ROM/CD-R/RW фирмы Sony пригодится для игры, просмотра видеодисков и записи музыки. Если же потребуется расширить возможности системы, пригодятся четыре свободных трехдюймовых и три пятидюймовых отсека для накопителей, а также четыре незанятых гнезда для модулей памяти.

На задней стенке корпуса установлен дополнительный вентилятор, который (вкупе с вентиляторами блока питания, процессора и чипсета) создавал в нашей лаборатории довольно громкий шум, который может мешать домашнему использованию компьютера, особенно ночью.

На тесте 3Dmark 2003 компьютер *Silkon* показал очень хороший резуль-

ВЕРДИКТ ★★★★☆

тат – 5727 баллов, немного уступив машине *ISM Master Power* 451 (5823 балла).

Мы рекомендуем модель *Shark Silkon-810* тем, кто ценит высокое качество изображения и хочет иметь нетрадиционно оформленный мощный компьютер для работы, игр и домашнего кинотеатра.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«ШАРК»** URL: **www.shark.ru**
ТЕЛ.: **(095)234-1783** ЦЕНА: **$2130**

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

PTKK-25A-M

PTKK-25A-M – **контрамарка в мир компьютерных игр.**

РТКК не для простака.

6 *PTKK-25A-M* – самый недорогой компьютер в нашем обзоре, но не самый медленный. Применив процессор AMD Athlon XP 2500+ и системную плату Biostar M7NCD Pro на основе быстрейшего чипсета nForce2 Ultra 400, фирма постаралась воспользоваться преимуществом быстрой двухканальной DDR-памяти, и вот во что это вылилось. При начальном испытании на скорость машина РТКК показала совсем слабый результат – 2387 баллов в тесте 3Dmark 2003. Она существенно отстала даже от машины Formoza, в которой установлен аналогичный графический адаптер, но намного более медленный процессор Athlon XP 2100+ и одноканальная память. Это нас насторожило. Пытаясь разобраться в проблеме, мы обнаружили, что драйверы для первичного и вторичного IDE-контроллеров не установлены, а жесткий диск в системе обозначен как SCSI-накопитель, хотя невооруженным глазом видно, что он имеет интерфейс IDE, а не SCSI.

Когда, изрядно повозившись, мы переустановили IDE-драйверы, производительность в 3Dmark 2003 увеличилась до 2535 баллов, но, тем не менее, немного не дотянула до уровня компьютера Formoza.

Низкая цена машины *PTKK-25A-M* – подарок для экономных геймеров, тем более что покупателю компьютера фирма презентует колонки. Но ради экономии, как вы знаете, всегда приходится чем-то жертвовать. Что же это в нашем случае? Во-первых, в *PTKK-25A-M* установлен жесткий диск вместимостью всего 40 Гбайт и накопитель CD-ROM производства LG Electronics без возможности записи компакт-дисков. Во-вторых, в машине нет пижонских устройств для считывания карточек памяти, интерфейсов FireWire и т. д. Однако есть возможность вводить в компьютер видеосигнал, присутствуют USB-порты и звуковые гнезда на передней панели – на наш взгляд, это признак хорошего тона.

Нам очень понравилось, что процессорный вентилятор Thermaltake имеет регулятор скорости вращения крыльчатки, которая меняется в диапазоне от 1400 до 5000 об./мин. На максимальных оборотах вентилятор ревет, как бензопила, а на минимальных затихает. К сожалению, вентилятор блока питания довольно громко шумит, причем постоянно – несмотря на то, что он закрыт решеткой из круглой хромированной проволоки, которая обычно используется ровно для того, чтобы уменьшать шум.

Расширяемость памяти затруднена – на плате заняты два из трех гнезд для DIMM-модулей, однако если избавиться от двух имеющихся 128-Мбайт модулей, можно будет нарастить объем ОЗУ до 3 Гбайт. В корпусе свободны три пятидюймовых отсека и пять трехдюймовых, есть посадочные места для трех дополнительных вентиляторов.

Самое большое огорчение у нас вызвала клавиатура Genius KB 06 – клавиши нажимаются довольно туго и вязко, а между Enter и Delete в непосредственной близости от клавиш со стрелками безумно расположена кнопка выключения компьютера. Оптическая мышь Genius, попавшаяся нам вместе с компьютером, посбаивала – курсор часто убегал куда-то к краю экрана.

ЭЛТ-монитор Samsung 753DFX с визуально плоским экраном вполне оправдал наши ожидания: мы увидели изображение хорошего качества, без геометрических искажений и мерцания.

И каков же итог? Компьютер *PTKK-25A-M* – естественный выбор для экономных домашних пользователей и игроков. Однако мы рекомендуем его не всем, а только тем, у кого под рукой есть грамотные специалисты, способные справиться с дополнительной настройкой, если потребуется.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Радиокомплект-компьютер»**
URL: **www.rtkk.ru**
ТЕЛ.: **(095)741-6578**
ЦЕНА: **$795**

Ф-ЦЕНТР МИР «ИГРОК»

Мультимедиа наступает!

7 «Вот это супер!», – вырвалось у меня, как только я взглянул на компьютер *МИР «Игрок»* компании Ф-Центр. Что же такое я увидел, если не смог удержаться от бурных эмоций? Во-первых, на передней панели красуется трехдюймовый дисковод. Не думайте, что я всерьез считаю это реликтовое устройство чудом современной техники. Просто дисковод этот был не обычным, а комбинированным – совмещенным с устройством считывания карточек памяти! Вот это да, такое я увидел первый раз в жизни! Удобно, особенно тем, кто пользуется карточками памяти нескольких типов, – это устройство воспринимает шесть их разновидностей. Если нажать на крышечку с логотипом компании, можно увидеть дополнительные разъемы – порт FireWire, два порта USB, а также гнезда для микрофона и наушников.

Однако список комбинированных устройств, установленных в данном компьютере, на «флоппике» не заканчивается. Далее у нас идет оптический дисковод. Почему я не сказал CD-ROM или DVD-ROM, спросите вы? Да потому что кроме простого проигрывания CD и DVD это устройство может их записывать и перезаписывать. Для геймеров, искушенных в компьютерной технологии, уточню, что запись и перезапись дисков DVD проводится в формате DVD+RW. Но вряд ли владельцу этого компьютера скоро придется «прожигать» DVD-диски для того, чтобы освободить место на винчестере. Подсистема накопителей просто великолепна – два жестких диска Seagate Barracuda общей емкостью 160 Гбайт со скоростью вращения шпинделя 7200 об./мин. и интерфейсом Serial ATA объединены в RAID-массив уровня 0, который увеличивает производительность системы.

В машине установлен быстрый процессор Pentium 4 с тактовой частотой 2,4 ГГц и 512 Мбайт оперативной памяти. А вот графическая плата подкачала – это ATI RADEON 9800 SE, оснащенная 128-Мбайт памятью. Вроде бы все нормально, но вот



Ф-Центр МИР «Игрок»: все для мультимедиа.


ВЕРДИКТ ★★★★☆

Таблица 1. Семь компьютеров: основные характеристики.

Модель	DESTEN eStudio-824P	Excimer Home Elite LT	Formoza 7270AEN	ISM Master Power 451	Shark Silkon-810	РТКК-25А-М	Ф-Центр МИР «Игрок»
Процессор	Intel Pentium 4 2,4 ГГц, 800-МГц шина	Intel Pentium 4 2,8 ГГц, 800-МГц шина	AMD Athlon XP 2100+, 266-МГц шина	Intel Pentium 4 3,2 ГГц, 800-МГц шина	Intel Pentium 4 2,6 ГГц, 800-МГц шина	AMD Athlon XP 2500+, 333-МГц шина	Intel Pentium 4 2,4 ГГц, 800-МГц шина
Цена, долл.	1299 (без ОС)	36 500 руб.	860	1582	2130	795	1360
Тип и объем ОЗУ, Мбайт	Двухканальная DDR400, 512	Двухканальная DDR400, 512	DDR333, 256	Двухканальная DDR400, 1024	Двухканальная DDR400, 1024	Двухканальная DDR400, 256	Двухканальная DDR400, 512
Тип жесткого диска, обороты в минуту, объем, Гбайт	Seagate, 7200, 80	Seagate Barracuda Serial ATA, 7200, 120	Maxtor, 7200, 80	Maxtor, 7200, 160	Seagate Barracuda, 7200, 120	Seagate Barracuda, 7200, 40	2 диска Seagate Barracuda Serial ATA, объединенные в RAID-0, 7200, 2x80
Системная плата	Intel D865GLCL	MSI-6728 (чипсет i865PE)	Albatron KX600 Pro (чипсет VIA KT600)	Gigabyte GA-8IK1100 (чипсет i875P)	Gigabyte GA-8IK1100 (чипсет i875P)	Biostar M7NCD Pro (чипсет NForce 2 Ultra 400)	ASUS P4C800-E (чипсет i875P)
Графическая плата	RADEON 9800 128Mb	MSI-8912 (GeForce FX 5600, 256 Мбайт)	Albatron FX5600 (GeForce FX 5600, 128 Мбайт)	RADEON 9800 Pro 128Mb	GigaByte RADEON 9800 Pro 256Mb	GeForce FX 5600 128Mb	ATI RADEON 9800 SE 128Mb
Звуковая плата	Creative SB 5.1 Live!	Встроенная звуковая микросхема	Встроенная звуковая микросхема	Встроенная звуковая микросхема	Creative SB 5.1 Live!	Встроеная звуковая микросхема	Creative SB Audigy 2
Тип и марка монитора	15-дюймовый ЖК LG Flatron 566LM	Нет	17-дюймовый ЭЛТ Formoza 751F	17-дюймовый ЖК Acer AL1731	17-дюймовый ЖК Sony HS73W	17-дюйм ЭЛТ Samsung 753 DFX	17-дюймовый ЭЛТ Samsung 757NF
Акустические системы	Динамики в мониторе	Нет	Microlab M260 (2.1)	Встроенные в монитор	Нет	Колонки в подарок	Нет
Клавиатура	BTC 9110A Silver	Нет	Genius Comfy KB06X	Из комплекта Logitech Cordless Desktop	Mitsumi	Genius KB 06	Logitech Internet Keyboard
Мышь	Sweex Optical MD335	Нет	Genius плюс коврик	Из комплекта Logitech Cordless Desktop	Logitech Optical PS/2	Genius (оптическая)	Logitech Wheel Mouse Optical
Дополнительные устройства	Встроенный Ethernet-контроллер, устройство чтения карточек памяти шести типов	Контроллер Gigabit Ethernet NET Intel Pro 1000MT	Встроенный Ethernet-контроллер, устройство чтения карточек памяти четырех типов	Встроенный Ethernet-контроллер, устройство чтения карточек памяти шести типов	Встроенный Ethernet-контроллер	Встроенный Ethernet-контроллер	Встроенный контроллер Gigabit Ethernet Intel 82547EI, флоппи-дисковод Mitsumi FA402A с устройством чтения карточек памяти
Установленная ОС	Нет	Windows XP Pro	Windows XP Home Edition	Windows XP Pro	Windows XP Pro	Windows XP Home Edition	Windows XP Home Edition
ПО в комплекте	Антивирус Касперского AVP Lite, Большая Энциклопедия КиМ (2CD), Английский для начинающих КиМ	Windows XP Home Edition	Мультимедийный интерактивный программный комплекс «Я — компьютер Formoza®», драйверы установленных устройств	Нет	Драйверы для установленных устройств	Norton AntiVirus 2003, Norton Ghost 2003, Norton Personal Firewall 2003, пакет Studio Fun, драйверы для установленных устройств	Нет
Документация	Руководство пользователя, документация к комплектующим	Руководство по эксплуатации, документация к комплектующим	Руководство пользователя	Нет данных	Руководство пользователя	Паспорт и Руководство пользователя на русском языке	Паспорт компьютера и инструкция на русском языке

буквы SE в названии портят всю картину. Они означают, что возможности графического процессора урезаны по сравнению с обычным ATI RADEON 9800. И что же в результате? На тесте 3DMark 2003 машина показала 2854 балла — в полтора раза меньше, чем у системы *DESTEN* с практически аналогичной конфигурацией.

Не нужно расстраиваться, любители быстрой игры! Во-первых, корпус этого компьютера достоин его дисковой подсистемы — такой же удачный. Будучи большим и емким, а также оснащенным воздушным фильтром, он обеспечивает отличную расширяемость — свободны два разьема для модулей памяти, три гнезда PCI, три отсека для установки жестких дисков, один трехдюймовый и три пятидюймовых отсека для внешних дисководов. Внутри установлены два огромных дополнительных вентилятора (несмотря на это шум от системы очень негромкий), PCI-платы крепятся удобными защелками вместо винтов, а жесткие диски подвешены на резиновых амортизаторах для снижения вибрации. А для тех, кто боится, что враг стащит что-нибудь из его системного блока, предусмотрен замок. Во-вторых, звуковая плата SoundBlaster Audigy 2 не оставит равнодушным ни одного ценителя хорошего звука.

Еще очень впечатляет клавиатура от Logitech с дополнительными клавишами. Тактильные ощущения от нажатий на нее настолько приятны, что этот обзор я старался набирать именно на ней. Мышь Logitech более проста — один оптический датчик, две кнопки и колесо прокрутки. Следуя пословице про старого коня и неиспорченную борозду, компания «Ф-Центр» снабдила этот компьютер 17-дюймовым ЭЛТ-монитором Samsung 757NF, который, кроме размера, ничем не проигрывает своим ЖК-собратьям. Цвета яркие и насыщенные, управление удобное, сертификат на эргономичный стандарт TCO'99 есть. Что еще нужно качественному монитору?

А теперь подведем итоги. Впечатления от системы фирмы Ф-Центр двоякие. С одной стороны, в ней отличные накопители, емкий дисковый массив, классный корпус. С другой — слабоватая графическая плата. Но, учитывая мультимедийные возможности системы, ее можно рекомендовать всем творческим людям, особенно тем, кто пользуется карточками памяти и любит смотреть DVD. А видеоконтроллер можно и поменять.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Ф-Центр»** URL: **www.fcenter.ru**
ТЕЛ.: **(095)105-6447** ЦЕНА: **$1360**

Первый взгляд:

19 дюймов отличного качества

Широкий обзор и головокружительные повороты. Сергей Никитин

Если человека встречают по одежке, то первое впечатление о мониторе, по крайней мере, у меня, складывается по установке. Если она проходит с проблемами, то мое мнение о его качестве сразу сильно падает. А если с установкой нет проблем, да еще и проходит она интересно и неординарно, как, например, в случае 19-дюймового ЖК-монитора *BenQ FP991*, то радость оттого, что качество монитора отличное, вырастает вдвое.

Монитор необычен тем, что ЖК-панель можно перевести в портретный режим, повернув экран вертикально. Зачем? Например, для того чтобы увидеть любимую Web-страничку целиком – с первой и до последней строчки. К нашему огромному сожалению, фокус-покус с первого раза не получился! То есть, конечно, панель повернулась, врать не стану. Но после установки программы Pivot, которая должна повернуть еще и Рабочий стол Windows, операционная система Windows XP Pro категорически отказалась загружаться даже в безопасном режиме. Помог только возврат к последней работающей конфигурации. Однако потом мы повторно установили Pivot, и она заработала.

Другая незадача случилась с функцией i-Key, которая при нажатии одноименной кнопки на передней панели монитора делает автоматическую настройку изображения. Для того чтобы эта функция заработала, нужно установить программу i-Key, выводящую на экран тестовую картинку, но i-Key запустится только в случае, если на компьютере будет библиотека Visual Basic 6.0 Runtime Library. Однако на прилагаемом компакт-диске с драйверами и руководством этой библиотеки нет. Когда мы ее разыскали в темных дебрях Интернета и установили, все заработало как часы – «тик-так».

Спешу вас обрадовать, на этом проблемы и мелкие неприятности заканчиваются. Потому что качество изображения у монитора *BenQ FP991* просто отличное. Словами это передать сложно, но я все-таки постараюсь. Сочные, свежие и яркие цвета, практически полное отсутствие муара, великолепная передача движения в играх. Тестовый пакет Nokia Monitor Test показал отличную цветопередачу.

Монитор имеет простое и удобное экранное меню, которое, что забавно, само поворачивается вместе с панелью. Из технических характеристик приведу следующие: разрешение 1280x1024, диагональ 19 дюймов, соответствие стандарту TCO'99, входы VGA и DVI (оба кабеля прилагаются, так что аппарат можно подключить сразу к двум компьютерам). Кроме того, в комплект поставки входит краткое бумажное руководство пользователя и более полное электронное (что приятно – на русском языке).

Отбросим проблемы с программным обеспечением, этот монитор заслуживает оценки пять баллов. Такое качество изображения сложно описать на бумаге, его нужно видеть своими глазами, что я вам и советую.

BenQ FP991: большой монитор качает головой.

BENQ FP991



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **BenQ** URL: **www.benq.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **Lanck** URL: **www.lanck.ru** ТЕЛ.: **(095)730-2829** ЦЕНА: **$800**



Филипп Кузьмин

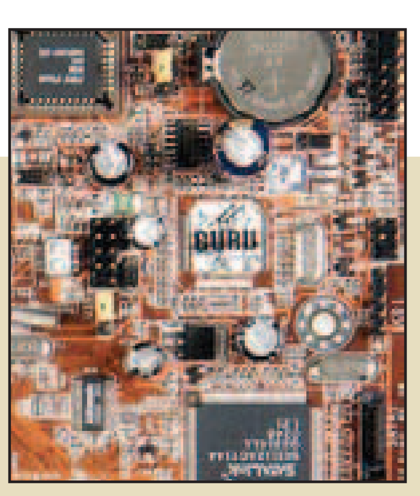
Повелитель системы от ABIT.

Встречайте гостя из солнечной Тайвани – мудрый гуру поведает вам все о вашей системе! Компания *ABIT* выпустила микропроцессор *µ Guru*, представляющий собой схему централизованного управления и контроля параметров системной платы.

Обычный пользователь увидит *µ Guru* как удобную Windows-программу *OC Guru*, позволяющую оптимизировать работу системы в зависимости от выполняемых в данный момент задач. Например, она позволяет сохранять до трех разных наборов рабочих параметров для, скажем, игр, Интернета и записи компакт-дисков.

Если до сих пор для введения машины в нештатный режим (например, с превышением паспортной частоты процессора и памяти) нужно было перезапустить компьютер и открыть меню BIOS Setup для настройки параметров памяти, микропроцессора, графического порта и т. д., то теперь легко сделать все это, не покидая Windows.

А если ничего не получится и система зависнет? Конечно же, на такой случай предусмотрены схемы восстановления исходного состояния платы и другие методы подстраховки. Например, утилита *ABIT BlackBox* фиксирует все сбои системы и подготавливает информацию о них для отправки в службу технической поддержки компании ABIT, так что счастливому владельцу платы не требуется самому писать письмо с описанием проблемы – программа сделает это быстрее и более детально.



Заслуживает отдельного внимания технология Fan EQ – «умный вентилятор». Программа измеряет температуру процессора и подстраивает скорость вращения его вентилятора.

Первый взгляд: На вершине 3D-графики

Знакомьтесь, новый фаворит! Иван Рогожкин

Настоящих игроков можно сравнить с альпинистами, взбирающимися на заснеженную вершину. Назовем ее «Пик геймера». Жизнь устроена так, что большинство пользователей располагается где-то у подножия этого пика, удовлетворяясь устаревшими графическими платами. Некоторые обзавелись более или менее мощными 3D-акселераторами (будем считать, что они взобрались на середину склона). И только единицы находятся на вершине. Как вы, наверное, уже догадались, речь идет о тех счастливчиках, кто приобрел самый мощный на данный момент трехмерный акселератор.

Сегодня на вершине производительности красуется, конечно же, новейшая плата *RADEON 9800 XT*. Ярко-красная текстолитовая основа, на которой располагается графический процессор и 256-Мбайт память, украшена мощным теплоотводящим радиатором из чистой меди. Ввиду того, что медь обладает лучшей теплопроводностью, чем алюминий, но если в сплаве присутствует хотя бы небольшая примесь посторонних веществ, эффективность охлаждения резко падает. Именно поэтому используется чистая медь, а не бронза или другие медные сплавы.

RADEON 9800 XT 256MB

RADEON 9800 XT – это усовершенствованная версия *RADEON 9800 Pro* (*см. CGW/RE, август 2003 г., с. 132*). Микросхема графического процессора перепроектирована так, что его тактовая частота возросла с 380 до 412 МГц, а частота работы памяти увеличена с 700 до 730 МГц. Как видите, «Пик геймера» за последние полгода еще немного «подрос». Скорость увеличилась, а функциональные возможности графического акселератора остались прежними, значит, новых драйверов для XT не требуется.

Плата *RADEON 9800 XT* оснащена двумя выходами на монитор – обычным аналоговым VGA и новомодным цифровым DVI. Помимо этого в ней есть схемы ввода и вывода видео – чтобы на экране монитора можно было смотреть видеозаписи и телепрограммы, а также – компьютерную картинку на телевизоре. Для усиления питающих линий на плате размещен четырехконтактный разъем – такой же, как на жестких дисках и накопителях CD-ROM. В комплекте поставляется переходник (виден на рисунке). Он нужен для того, чтобы плата не занимала лишнего гнезда на источнике питания.

Несмотря на довольно массивный радиатор, по сравнению с главным конкурентом (*Nvidia GeForce FX 5900 Ultra, см. CGW/RE, октябрь 2003 г., с. 140*) новинка от ATi оказывается более легкой. Скорость вентилятора автоматически регулируется в зависимости от нагрева микросхемы графического акселератора, так что шум может возникнуть только в напряженные моменты игры, когда все равно не до него.

Мы тестировали плату *RADEON 9800 XT* на компьютере с 2,8-ГГц процессором Pentium 4, и она показала наивысший результат, который нам до сих пор доводилось получать в лаборатории *CGW/RE*, – 6322 балла по тесту 3Dmark 2003 при разрешении 1024x768 и 32-разрядном представлении цвета.

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition — ВЫБОР РЕДАКЦИИ

***RADEON 9800 XT* не только быстро работает, но и замечательно справляется со сглаживанием текстур и ступенчатых краев.**

Игры на *RADEON 9800 XT* выглядели потрясающе. Можно было, не стесняясь, включить все графические и звуковые эффекты, установить большое разрешение и 32-разрядный цвет, а также задействовать сглаживание, не беспокоясь о том, что движения героев станут излишне дерганными. Мы побегали по коридорам в *KREED*, побили тварей во вторых *«Демиургах»*, полетали на *«Ил-2»* и... присудили плате *RADEON 9800 XT* титул **«Выбор редакции»**. Рекомендуем ее истинным геймерам, тем, кто всегда стоит на вершине.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ATi Technology** URL: **www.atitech.com**
ЦЕНА: **$600**





Новости

Филипп Кузьмин

Nikon меняет карточки.

В городе Амстердаме, пасмурной столице Нидерландов, компания *Nikon* недавно представила свое новое детище – компактную и стильную фотокамеру Coolpix 3700, предназначенную для любителей. Малышка имеет строгие формы и удобную конструкцию. При габаритах 95,5x50x31 мм она весит всего 130 г. Благодаря матрице с разрешением 3,2 млн. пикселей и вариообъективу с трехкратным увеличением на ней можно делать снимки неплохого качества (разрешение до 2048x1536).

Поддавшись модному течению, разработчики *Coolpix 3700* предусмотрели режим TV Movie для записи видеороликов с целью отображения на телеэкране (640x480 точек при 30 кадрах в секунду). К каждой фотографии можно сохранять звуковые комментарии продолжительностью до 20 с. Для воспроизведения звука в фотокамеру встроен миниатюрный динамик. Питается *Coolpix 3700* от ионно-литиевого аккумулятора, что не всегда удобно – нельзя использовать стандартные батарейки. В отличие от предыдущих фотокамер *CoolPix*, работавших с карточками CompactFlash, модель 3700 сохраняет снимки, звуковые записи и видеофрагменты на карточке памяти Secure Digital.

Щелкни меня!



Как и некоторые другие фотоаппараты *Nikon*, модель *3700* позволяет печатать фотографии без компьютера на принтерах, совместимых с технологией PictBridge. На рынке любительских цифровых «мыльниц» *Coolpix 3700* может составить конкуренцию уже представленным моделям того же класса от Canon и других производителей. Выбор за вами, господа фотолюбители!

Крякнутый Кейс Лойда

Как улучшить мультиплеер в современных играх. Лойд Кейс

В этом выпуске я хотел бы поговорить о глобальных проблемах мультиплеера современных компьютерных игр. Сразу оговорюсь – речь пойдет не о МАССОВЫХ многопользовательских забавах, вроде онлайновых RPG, – нет, предметом нашей беседы станет «маломасштабный» мультиплеер в *Unreal Tournament 2003, Medal of Honor, Battlefield 1942* и других играх, в которые мы рубимся с друзьями через Интернет или по локальной сети.

В одном из предыдущих выпусков рубрики «Крякнутый Кейс» я уже перечислял свои основные претензии к многопользовательским режимам большинства игр – вроде отсутствия кооперативного режима или дурацкого требования, чтобы каждый из участников мультиплеерной сессии имел отдельный диск с игрой. Что касается первой проблемы, то нужно признать – в последнее время ситуация начала меняться к лучшему, и в большинстве современных экшенов кооперативный режим имеется. (Говоря «кооперативный режим», я имею в виду возможность проходить одиночную кампанию (или ее отдельные уровни) с друзьями, вместе сражаясь против AI.) В качестве примеров грамотно реализованного кооперативного режима можно привести *Baldur's Gate* или *Serious Sam*. Но вот вторая проблема – невозможность, имея один диск с игрой, подключить к сессии нескольких участников – по-прежнему остается актуальной. Раньше в многопользовательских партиях, как правило, было достаточно одного диска для трех (!) человек, а сегодня практически все игры требуют, чтобы каждый участник имел собственный легальный диск. В результате, чтобы поиграть дома со своими двумя детьми, я вынужден покупать три копии одной и той же игры... Бред, не находите?

Сейчас я назову еще несколько странных и непонятых вещей, которые присутствуют практически во всех современных продуктах, ужасно раздражают и портят все удовольствие от многопользовательской игры, – надеюсь, игровые разработчики, читающие *CGW*, примут мои претензии к сведению и учтут их в своих будущих творениях.



Претензия № 1. Комплектование команд. Некоторые игры не позволяют вам по своей воле комплектовать команды живыми людьми и управляемыми AI ботами. Попробуйте запустить *UT2003* или *Battlefield 1942*, сделав так, чтобы одна команда целиком состояла из ботов, а другая – из живых игроков. Теоретически такое возможно, но, начав играть, вы с высокой долей вероятности обнаружите, что из-за непродуманного дизайна или банальных багов некоторые живые игроки оказались в команде ботов и наоборот. Господа разработчики! Неужели вам так трудно привести в порядок процедуру комплектования команд?!

Претензия № 2. Отсутствие ботов в режиме мультиплеер. Вы хотите сыграть многопользовательскую партию в *Medal of Honor*, но в наличии имеются всего трое участников... Я согласен, мозги ботов весьма далеки от совершенства, но все равно управляемые AI бойцы – идеальное средство наполнить игру динамикой и адреналином, если вы хотите сразиться с несколькими своими знакомыми по LAN или через Интернет. Ботам – быть!

Претензия № 3. Отсутствие многопользовательских RPG с видом от первого лица. Если вы сейчас скажете: «А как же *Legends of Might and Magic?*», то нам с вами больше не о чем говорить – нахлобучьте свой дурацкий колпак по самые уши, сидите тихо в уголке и не отсвечивайте... Так вот, я уже давно мечтаю об эпической RPG в стиле *Baldur's Gate,* в которой каждый игрок смотрел бы на мир из глаз своего персонажа. Авторы большинства «партийных» (т.е. с участием более чем одного героя) компьютерных RPG стремятся воссоздать на экранах мониторов дух и атмосферу живых ролевых посиделок – это, конечно же, хорошо и правильно, но почему бы вам, господа, не попробовать действительно ПОГРУЗИТЬ нас в созданные вами волшебные миры? Что вы говорите? *EverQuest* и *Star Wars Galaxies?* Благодарю покорно, но в данном случае эти MMORPG не катят – я не желаю ежемесячно отстегивать свои кровные денежки за возможность побыть стриптизершей...

Претензия № 4. Невозможность сохранить многопользовательскую сессию. В играх, где вся мультиплеерная партия проходит на одной и той же карте (например в шутерах), данной проблемы не существует в принципе. Но если вы играете в длинную, эпическую RPG, то, скорее всего, вы при всем желании не сможете пройти ее до конца в ходе одной-единственной сессии. Хуже всего в этом смысле дела обстоят в *Dungeon Siege* – игра дает тебе иллюзию сохранения, но на самом деле сохраняются лишь статистики героев, а игровой мир каждый раз загружается с нуля.

Претензия № 5. Обязательность соединения с Интернетом. Некоторые игры в многопользовательском режиме непременно требуют соединения с Интернетом, даже если вы играете по локальной сети. Неужели игровые компании во что бы то ни стало желают контролировать даже частные посиделки геймеров?? Представьте себе LAN-сессию, где единственным средством соединения с Internet является модем! Или еще худший вариант – если вы собрали у кого-нибудь дома локальную сеть, вообще не связанную с внешним миром... Создается впечатление, что издательским корпорациям очень нравится играть роль Большого Брата – требовать, чтобы каждый участник сессии имел собственный диск, дистанционно контролировать процесс игры через Интернет и т.д...

Вроде, пока все. Возможно, кто-нибудь услышит мой глас вопиющего в пустыне, хотя, честно говоря, после стольких лет бесплодных ожиданий я почти потерял на это надежду. Теоретически, конечно, возможно, что какой-нибудь умный и отзывчивый разработчик прочтет мою колонку и сделает все как надо... но на практике такое маловероятно.

Если у вас тоже есть свои «любимые» проблемы, связанные с мультиплеером современных игр, то не откажите в любезности и напишите мне о них по адресу: loyd_case@ziffdavis.com. Собрав достаточно таких претензий, я опубликую их в одной из своих следующих колонок, непременно указав имена тех, кто мне их прислал. Жду ваших писем.

Выжженная земля

Эй, это у тебя световой меч в кармане...

...или ты просто так рад меня видеть? **Роберт Коффей**

Эй, красавчик, хочешь поразвлечься? Хочешь «по-настоящему» развлечься, папочка? (Нежно прижимаюсь к клиенту.) Давай я устрою тебе приватный танец, давай, не стесняйся, я ведь тебе нравлюсь, не так ли? (Игривый смешок.) Ух, шалун! (Объятие, поцелуй.) Сладко? (Ласковое прикосновение). А теперь просто сядь и позволь мне сделать все самой, позволь мне сделать так, что тебе будет хорошо и внутри, и снаружи, папочка... Да, да, это вся для тебя, малыш, это все твое... и не забудь, когда мы закончим, положить деньги мне за корсаж...

Да, вы все правильно поняли – я стал шлюхой. И будь я проклят, мне это чертовски здорово удается! Похоже, я становлюсь самой популярной танцовщицей в *Star Wars Galaxies* – вот что значит найти свое призвание. Но за все приходится платить. Я чувствую себя таким грязным, что даже мочалкой из железной проволоки мне не отмыть теперь свое падшее тело. И я устал. Боже, как же я устал удовлетворять эту бесконечную череду ненасытных мужчин, постоянно исполняя их тупые, пошлые желания.

Мой онлайновый разврат начинался вполне невинно: я решил попробовать профессию танцора – просто чтобы понять, удалось ли дизайнерам *Star Wars Galaxies* сделать игру за класс с таким скучным названием по-настоящему интересной. И практически сразу же я выяснил две вещи – нет, им это не удалось, и – нет, им это АБСОЛЮТНО не удалось. А ведь суть и смысл онлайновых игр заключаются в том, чтобы получать от геймплея удовольствие, не так ли? И я решил попробовать получить удовольствие, даря его другим. Проведя в игре менее часа, я начал агрессивно приставать ко всем персонажам мужского пола, приходящим в кантину в поисках «приватных танцев». И стоило мне убедить их в том, что я – действительно женщина, 23-летняя официантка из бара «Black Angus», которая до этого работала в «Hooters», но ушла оттуда после разрыва со своим бойфрендом Майком, как они тут же выстроились ко мне в очередь, и – алле-оп! – кантина Moenia превратилась в мой частный мужской клуб, в котором рогатые космические контрабандисты готовы выложить любые деньги за еще хотя бы один танец моей героини.

Поначалу мой заработок был довольно скромным, но прелесть экономики *Star Wars Galaxies* заключается в том, что здесь игроки сами решают, сколько платить, – и очень скоро я сделал для себя приятное открытие: оказывается, большинство людей готовы выложить больше, чем я запрашивал. Намного больше. Через некоторое время я вообще перестал называть стоимость услуг – просто деликатно напоминал клиентам об оплате – и начал зарабатывать по несколько тысяч кредитов в час. Каждую ночь в момент входа в игру я получал сообщения от постоянных посетителей о том, что они специально прилетели с другого конца галактики, чтобы повидаться со мной. Эти люди приходили в кантину и прямиком устремлялись в заднюю комнату, где сами, безо всяких напоминаний, скидывали штаны, садились и начинали вновь и вновь печатать команду «/lick» (прикоснуться), в то время как я заставлял свою машину по производству денег – танцовщицу Twi'lek – извиваться перед ними.



«Ты когда-нибудь делала ЭТО с Tusken'ом?»

В то время как все остальные шоумены в этой кантине были вынуждены униженно просить клиентов об оплате их услуг, я оказался буквально завален бижутерией, бесплатными дроидами и дорогими нарядами – подарками от постоянных посетителей, убежденных, что я – одинокая, грудастая, любящая выпить студентка, а не женатый отец двоих детей. А на какие только уловки они не шли, чтобы завоевать мое сердце... Но я честно отыгрывал роль дерзкой, беззаботной девчонки, не спешащей отдать свою любовь первому встречному – и неважно, сколько денег клиент платит мне за честь раздеться до белья, усадить меня на колени и слушать, как я воркую: «Oh, baby, that's *so* nice», в то время как он без конца вводит команду «/lick»...

Но сейчас, после месяца непрерывного выкачивания тысяч кредитов из всевозможных Mon Calamari, думаю, пришло время завязывать – т.е. раз и навсегда распрощаться со своим золотым лифчиком и шортиками. Почему? Ну, хотя бы потому, что я – человек великодушный и хочу дать новичкам-танцорам возможность тоже заработать. А еще потому, что я уже не могу слышать эти жуткие, пошлые, а главное – совершенно не по адресу задаваемые вопросы типа: «Ты когда-нибудь делала ЭТО с Tusken'ом?» Или потому, что совсем недавно на меня снизошло ужасное озарение – со всей серьезностью обсуждая с коллегами щедрость двух моих «любимых бойфрендов», я вдруг увидел себя со стороны... Все это вместе взятое, а также усталость от чтения бесконечных сальностей с подозрительно большим количеством орфографических ошибок привели к тому, что звезда эротических танцев Paris Beldar уходит на покой.

Не нужно, впрочем, воспринимать вышесказанное как попытку отвратить вас от очень прибыльной профессии танцора. На прощанье хочу дать один бесплатный совет: если клиент упорно не дает себя соблазнить, начните называть его «daddy» – и он ваш. А если перед вами – Wookiee, шепните ему «Fuzzy-wuzzy bear», когда будете корчиться на его цифровых коленях, – и он сам, безо всяких усилий с вашей стороны, удвоит плату. Проверено многократно.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖОНА УЭЙШАКА







И все-таки он вертится!



FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600×1200
USB-интерфейс



г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; **г.Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **г.Волгоград:** Техком (8442) 975-937; **г.Воронеж:** Сани (0732) 733-222, 742-148; **г.Иркутск:** Комтек (3952) 258-338; **г.Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **г.Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

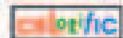
LCD – МОНИТОРЫ FLATRON®

ЛУЧШИЙ ДИЗАЙН ГОДА*





* Призер международных конкурсов IF Design 2003 и Reddot





L1520P/L1720P

- LCD-монитор с диагональю 15, 17 дюймов
- Футуристический дизайн
- Функция Light View
- Цифровой вход





T710BH/PH

- 17 дюймовый монитор FLATRON ez с плоским экраном
- Динамичный и функциональный дизайн
- Функции BrightView и BrightWindow
- Сертификация по самым строгим стандартам: TCO ' 03



Функция LightView включает 3 режима: "день", "ночь", и "пользовательский". В режимах "день" и "ночь" есть режимы: "текст", "фото" и "кино". Каждый из этих 6 режимов обладает уникальными параметрами настройки яркости и контраста.



Функция BrightView включает 4 режима: "текст", "фото", "кино" и "стандартный". Каждый обладает уникальными параметрами настройки яркости, контраст и цветовой температуры.



Функция BrightWindow позволяет выборочно регулировать яркость. Область оптимальной яркости можно создать, просто выделив ее мышью, а также свободно передвигать и менять ее размеры.





COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

DOOM3 • РУКОВОДСТВО ПО ВЫБОРУ РОЖДЕСТВЕНСКИХ ПОДАРКОВ • 101 БЕСПЛАТНАЯ ИГРА

ДЕКАБРЬ • 12(19) 2003